発売直前！『テイルズ』&『チョコボ』徹底特集

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年12月26日発行（隔週金曜日発行）第3巻第26号通巻58号

電撃プレイステーション PlayStation

Vol.62

1997 12/26

定価490YEN



年末特別付録

メモリーカードシール RPGスペシャル

徹底攻略

- 風のクロノア
- クリティカルブロウ
- フロントミッション オルタナティヴ
- アザーライフ アザードリームス
- アインハンダー

電撃特報

- 鉄拳3
- スターオーシャンThe Second Story
- ウェルトオブ・イストリア
- ブルーブレイカー～笑顔の約束～
- 悠久幻想曲 2nd Album

発売直前徹底特集

テイルズ オブ デスティニー
チョコボの不思議なダンジョン



T1124574120496

©Media Works 1997　印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24574-12／26

電撃PlayStation Vol.62

平成6年2月27日第三種郵便物認可
1997年12月26日発行（隔週金曜日発行）第3巻第26号通巻58号
発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業

定価490円 本体467円

発売直前!『テイルズ』&『チョコボ』徹底特集

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年12月26日発行（隔週金曜日発行）第3巻第26号通巻58号

電撃PlayStation プレイステーション

Vol.62

1997 12/26

定価490YEN



年末特別付録

メモリーカードシール RPGスペシャル

徹底攻略

風のクロノア
クリティカルブロウ
フロントミッション オルタナティヴ
アザーライフ アザードリームス
アインハンダー

電撃特報

鉄拳3
スターオーシャン The Second Story
ウェルトオブ・イストリア
ブルーブレイカー～笑顔の約束～
悠久幻想曲 2nd Album

発売直前徹底特集

テイルズ オブ デスティニー
チョコボの不思議なダンジョン

電撃PlayStation Vol.62 年末特別付録/メモリーカードシールRPGスペシャル

発行・メディアワークス




「すみません、これを速達で。」
「生きものは、ちょっと…。」
ごほうびに
PlayStation®
NAUGHTY DOG
UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
RGStyle © Rodney A. Greenblat/Interlink ©1996 Sony Computer Entertaiment Inc. Crash Bandicoot TM & ©UIS;Source Code NDI.
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です ●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

PlayStation

恋愛シミュレーション

True Love Story★

トゥルー・ラブストーリー

〜Remember My Heart〜
リメンバー マイ ハート

IN STORE NOW

プレイステーション用ソフト　標準価格 ¥3,800（税抜）　特製トレーディングカード付

オープニングテーマ曲
「きみとぼくのうた」
12.17 ON SALE!
歌：菊池志穂
発売：ワンダーエンターテイメント
価格：1,020円（税込）



コミック
「トゥルー・ラブストーリー〜Remember My Heart〜オフィシャルコミックス」
12.15発売
著者：森田屋すひろ
発売：アスペクト
価格：950円（税別）
A5判 160P



公式ガイド
「トゥルー・ラブストーリー〜Remember My Heart〜公式ガイドブック」
12.25発売
発売：アスペクト
価格：1480円（税別）
B5判 152P

NOW PRINTING



アスキーホームページアドレス
http://www.ascii.co.jp/et
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
ASCII
株式会社アスキー


PlayStation
U.C.0087、新たなる戦いが始まる・・・
MOBILE SUIT
Z-GUNDAM
機動戦士Zガンダム
プレイステーション用ソフト
〈3Dアクションシューティング〉
NOW ON SALE!!
CD-ROM 2枚組 ¥7,800（税別）
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
ELEVEN コンビニエンス
FamilyMart
サンクス
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。
バンダイゲームステーション 03-3847-5090 受付時間 月～金曜日(除く祝日)10～16時
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください
●東京23区以外の方は、市外番号（03）をお忘れなく！●受付時間外の電話はおさけください
バンダイの最新情報をキャッチ！
バンダイホームページアドレス
http://www.bandai.co.jp/
©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1997


PlayStation
バトルちゃん、誕生。
Cyber Egg
さいばー えっぐ
BATTLE CHAMPION
バトルチャンピオン
ポップでキュートな3Dアクションの決定版
97年12月18日発売予定!!
プレイステーション用ソフト〈3Dポリゴンアクション〉 ¥6,800（税別）
踏んで、殴って、戦って!!
HOLD!
HIT!
テーマソング
「ジャンピングガール」
をうたう、かわいい、
音楽ユニット登場！
Chiffons
シフォン
増田ゆき 氷上恭子 小島幸子
バンダイの商品は
こども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●価格はメーカー希望小売価格です。 ●表示価格は、税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
©BANDAI 1997
株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
BANDAI

電撃PlayStation プレイステーション
Vol.62 Dec.26,1997

TABLE OF CONTENTS

GAME INDEX

電撃特報

電撃RPG宣言'98

とれたて新鮮!! RPGタイトル大収穫祭!!

攻略Station

人気ゲームを徹底後略!!

電撃PlayQuestion

ゲームの難所をさらに深く攻略

★発売されるすべてのPSソフトをプレイして独自の評価をするページ

特別付録 メモリーカードシール RPG-SPECIAL

電撃だからこそできるRPGお役立ちシール! うれしいラインナップ!!

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

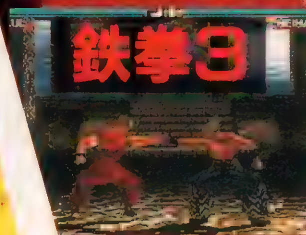
電撃特報 DENGEKI SCOOP 1

待望のPS版画面写真入手!

4月にPSに移植される
ことが発表されてから、早8カ月。
ついにPS版の画面写真が公開されたのだ！
今回、入手できた写真の中には、
新キャラである仁やファランの姿もあった。
開発は順調に進んでいるようだ。









期待度No.1格闘『鉄拳3』とは？



今年の春に登場して以来、今なおゲーセンで大人気を誇っている3D対戦格闘ゲームのこと。レバーと4つのボタンを使ってキャラを操作するところは『鉄拳』から変わっていない。もっとも、システムは前作の『鉄拳2』から大幅にパワーアップしている。横移動や受け身といった新要素が、[illegible]

鉄拳3

98年[illegible]	▶[illegible] ▶ナムコ
対戦ACT	▶MC ブロック数未定

※白枠の写真がPS版『鉄拳3』です。

アーケード版を完全移植！ PSならではの新要素も？



▶3P色が用意されているキャラもいる。PS版は？

アーケード版の『鉄拳2』や『ソウルエッジ』は、PSと互換性のある「システム11」という基板上で作られていた。しかしこの『鉄拳3』は、「システム11」よりも処理能力が優れた「システム12」上で稼動している。そんな事情に加え、PS版の話がなかなか出てこなかったこともあって、PS版『鉄拳3』の移植度に不安を感じていた人もいたことだろう。でも、今回公開された写真を見れば、それが杞憂であったことがわかってもらえるはず。実績のあるナムコだけに、アーケード版の『鉄拳3』が持っている魅力を、うまくPS版にコンバートしてくれるはずだろう。PS版の詳しい内容はまだ明らかにされていないけれど、いろいろと予想しながら楽しみに待っていよう！





▲▶PS版とアーケード版の画面写真を並べてみたところ。移植作だけに当然なのかもしれないが、それにしてもよく似ている。ポールの前髪はPS版でも健在なのか。(笑)

アーケード版に登場したキャラはすべてPS版にも登場する！

『鉄拳3』のメインキャラは全10人。前作から引き続き登場しているポール、ニーナ、吉光、レイ・ウーロン、似ているけれど実は2代目のロウとキング、そして『3』で初登場となる風間仁（彼も2代目なのだが）、ファラン、エディ、シャオユウがそのメンバーだ。そのほかにも基板の稼動時間に応じて登場するタイムリリースキャラが8人いる（熊、ジュリア、ガンジャック、木人、ブライアン、三島平八、オーガ1、オーガ2）。PS版でももちろん全員使えるぞ！

▼アーケード版『3』のキャラ選択画面。右下の木人は、毎ラウンド中身が変わるヘンなキャラだ。



やっぱり気になるCGムービー



ナムコのPSソフトといえば、ハイクオリティのCGムービーが入っていることでも有名だ。つい先日も『ソウルエッジ』のCGムービーがアメリカのSIGGRAPHエレクトリックシアター（最新のマルチメディア＆デジタル技術を公開、展示する大規模なショー）で見事に入選したばかり。考えてみれば、『ソウルエッジ』のムービーもPS専用に作られたものだった。となると、PS版『鉄拳3』のムービーにも期待しちゃうよね！ アーケード版に入っているオープニングムービーが入るのは間違いなさそうだけど、オリジナルムービーは入るのかな？

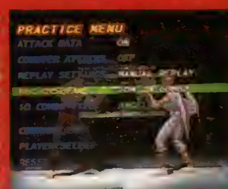
▲アーケード版『鉄拳3』。ゲーム内で使われているキャラモデルが演舞を行なうバージョンもある

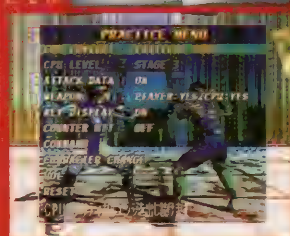
大予想 PS版『鉄拳3』ではここがパワーアップする？

今までに発売されたナムコの格闘ゲームを参考に、PS版『鉄拳3』のパワーアップ部分を勝手に予想してみたぞ。これは無茶な希望ではなく、あくまでも実現が可能だと思われるレベルで予想したもの。それだけに「実際に取り入れられている可能性は高い」と思うんだけど……。でも、これらをすべて取り入れたら、容量的にCD2枚組にしないと収まらないかも？

1 「プラクティスモード」

PS版『鉄拳2』のプラクティスモードは、その後に発売された格闘ゲームに大きな影響を与えた。複雑なコマンドを練習したり、敵の攻撃をガードする練習までできたからだ。『鉄拳3』にも複雑なコマンド（10連や投げコンボなど）は存在するだけに、このモードははずせないだろう。『3』には下段さばきや横移動といった新システムも採用されている。これら（投げ抜けもそうだ）を自由に練習できるよう、プラクティスもパワーアップしてもらいたい。





▲▼[illegible]

2 「CGムービー」

PS版『鉄拳2』には、アーケード版になかったオープニングCGムービーどころか、全キャラのエンディングCGムービーまで用意されていた（もちろん、アーケード版のオープニングムービーもすべて収録されている）。PS版『鉄拳』の歴史を考えてみても、エンディングCGムービーが入る可能性は高いのでは？



▼▶[illegible]『ソウルエ[illegible]』の[illegible]ムービー。[illegible]

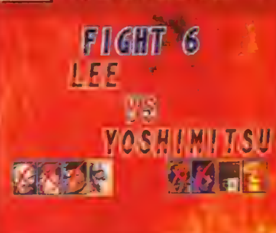


▼PS版『2』のエンディング。[illegible]



3 「ゲームモード」

PS版『鉄拳2』には多くのゲームモードが用意されていた。とくにチームバトルで対戦するのは楽しいし、タイムアタックなどの競争は本誌でも大いに盛り上がった。『ソウルエッジ』のエッジマスターほど凝ってなくていいから、『3』にもオリジナルのモードがあると嬉しいのだが……。



▲[illegible]チームバトルモード。『3』には[illegible]

4 「キャラクター」

再登場してほしいキャラはたくさんいる。一八、準、初代ロウ、初代キング、2[illegible]、ロジャー＆アレックス、デビル＆エンジェルなど。なかには設定上、死んでしまったキャラもいるが、あえて[illegible]。PS版オリジナル要素として[illegible]したいけど……無理かな？



▲アーケード版には[illegible]

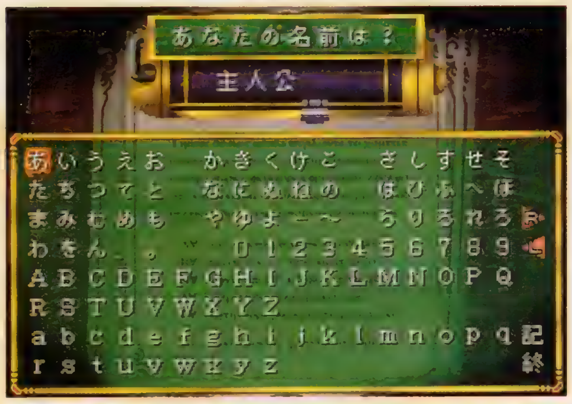
電撃特報 DENGEKI SCOOP 2

悠久幻想曲 2nd Album

最新版の育成画面ほか、未公開だった休日の画面や街マップなどを独占入手！　今回はそれらを紹介すると同時に、登場キャラも再度チェックしていこう！

悠久幻想曲 2nd Album	
3月(予) 育成SLG	▶¥5,800(予) ▶メディアワークス ▶MC(ブロック数未定)

最新版のゲーム画面をド〜ンと大公開!! さらに登場キャラも再チェックだ



▶名前の入力画面。背景に描かれた書類は、何か大きな意味を持っているのだろうか？

前作からの変更点も鋭くチェックしていこう

前作の世界観を継承しながらも、新たな魅力をギッシリと詰め込んだ待望の第2弾『悠久2』。発売決定の第1報から数カ月が経過し、謎に包まれていた部分も徐々に明らかになり始めてきたぞ。いままではストーリーや登場キャラのプロフィールなどを紹介してきたけど、今回は最新画面を元に前作からの変更点や新システムなどに鋭く迫っちゃおう。まずはメインの育成パートからチェックだ。

育成 新しいスキルは6種類！ その効果は？

ゲームの進め方や基本的なシステムに関しての変更点はほとんどなさそう。前作と同じく依頼されている仕事を仲間たちに割り当てて実行。1週間単位で進めて行くことになるようだ。だが、大きく変更されたのがスキルだ。前作が14種類だったのに対し、今回は6種類に減っている。これで、よりキャラの特徴がわかりやすくなっているぞ。またスケジュール入力画面やステータス画面、パーティ画面などもバージョンアップ！　仕事や仲間キャラに関する情報がグ〜ンと見やすくなっているぞ。これなら前作以上に快適にプレイできそうだ。



スケジュール入力画面

◀仕事内容や依頼主、料金や要求されるスキルといった情報が見やすくなったぞ　スキルも6種類にまとめられて、かなりスッキリした感じ



実行画面

◀チビキャラたちの仕事中のアクションにも乞うご期待なのだ。



パーティ画面

▶キャラの横にあるメーターは潜在能力値を表すものらしい。



ステータス画面

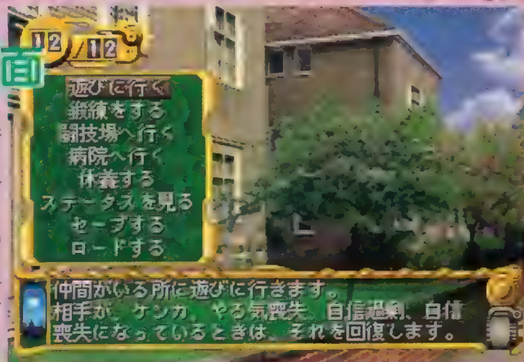
▲パラメータは、数値とメーターの両方で表示されている。



休日 新要素が追加され、ますます親切設計に！

前作をプレイした人なら「休日の直後に発生するイベントに失敗し、週の初めから再びやり直した」という経験が少なからずあるハズ。でも今回は心配無用！ 休日にもデータのセーブ、ロードが可能なので、そんな思いをすることがなくなったのだ。また細かい内容に関しても変更点アリ！ そのへんは順番に紹介していくので、しっかりチェックしていってね。

休日画面



▶新たにデータのセーブ、ロードが可能になったほか、日付も表示されるようになったぞ。行動選択後の進め方や、行動回数が2回ということは前作と同じみたいだ。



▼同じスキルを鍛えたとしても、キャラによって違う奥義が会得できる……ということも考えられる。一体どうなるのかな？ 各スキルの内容や覚えられる奥義など、詳しい情報については続報を待ってね。

鍛練







闘技場

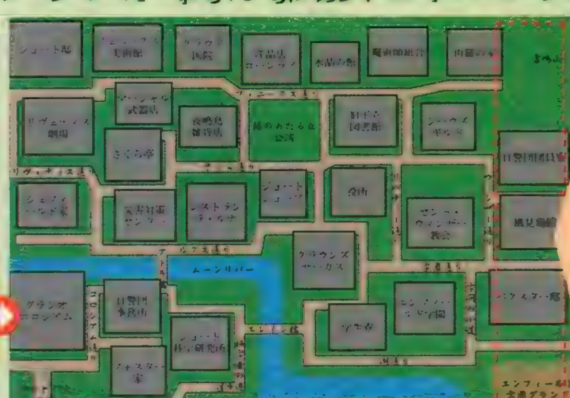
▲前作の闘技場は主人公専用だったが、今回は仲間1人を連れていくことが可能！ 好みのキャラと一緒に戦うことができちゃうのだ これなら戦いも前作以上に白熱するハズ 実行すれば、信頼度やパラメータが上がることもあるかも。

街 4つの場所がプラス！ 街が拡張されたのだ

『悠久2』の舞台となるのはもちろん前作と同じ、あのエンフィールドの街だ。各施設の位置や名称などもそのままなので、前作をプレイした人ならきっと懐かしい気分でプレイできるんじゃないかな。でもまったく同じというわけじゃない！ 新たに自警団団員寮、風見鶏館、バクスター邸、エンフィールド学園グランドの4つの施設が追加されているぞ。このため懐かしさと同時にまったく新しい出会いや冒険も体験できそうだ。さっそく右に掲載したマップで、各施設や街並みを確認しよう。



▲ゲームの舞台となるエンフィールドの街。新設はあるが減少はナシ！



▲点線で囲まれたところが新設部分。どんなイベントが用意されているのか超楽しみだね。道の名称やそのほかの施設もよ～くチェックしておこう。

この部分が新設!!



ファーストプレイのお仲間探しはコレで！

10+2人の登場キャラを

仲間になる10人のメインキャラと２人のサブキャラ、それに声を担当する声優さんをまとめて一挙に紹介だ。１回のプレイで仲間にできるのは10人のうち３人のみ。迷わないように今から仲間を決めておこう。



ヴァネッサ・ウォーレン
Vanessa Worren
CV:鶴ひろみ

最近エンフィールドに赴任してきた政府の役人。勝ち気で正義感が強く、真面目。

セリーヌ・ホワイトスノウ
Celine Whitesnow
CV:宮村優子

教会の孤児院で子供たちの世話をしている女性。おっとりとした性格で、方向音痴。

ディアーナ・レイニー
Diana Rainey
CV:浅田葉子

医師を志す元気な女の子。トーヤ医師の自称弟子だが、血を見ると気絶してしまう。

アルベルト・コーレイン
Albelt Corraine
CV:置鮎龍太郎

自警団に所属する青年。人一倍正義感と自尊心が強い、化粧をするのが好き。

ルー・シモンズ
Lou Simons
CV:松本保典

どんな無理難題も簡単に解決する天才青年。クールだが、占いや迷信を気にしている。

トリーシャ・フォスター
Trisha Foster
CV:飯塚雅弓

自警団部隊長リカルドの娘。流行や噂話に敏感なミーハーだが、家事もしっかりこなす。

リオ・バクスター
Rio Baxxter
CV:久川綾

資産家の跡取り息子。あまり感情を表に出さず、しかも人見知りが激しい。

橘由羅
Yura Tachibana
CV:佐久間レイ

ライシアン族の女性。お酒が大好きで、風呂に浸かってお酒を飲んでいれば幸せ。

再チェ〜ック!



ローラ・ニューフィールド
Laura Newfield
CV:金丸日向子

100年間眠り続けていた女の子。天真爛漫な性格で、燃えるような恋に憧れている。

イヴ・ギャラガー
Eve Gallagher
CV:天野由梨

亡くなった父の屋敷に住み、王立図書館で働く女性。非常に冷静で、冷たい感じがする。

サブキャラクター

クレア・コーレイン
Craire Corraine
CV:岩男潤子

アルベルトの妹。非常に真面目で、誰にでも優しい。兄の化粧好きに抵抗を感じている。

ヘキサ
Hexa
CV:西村ちなみ

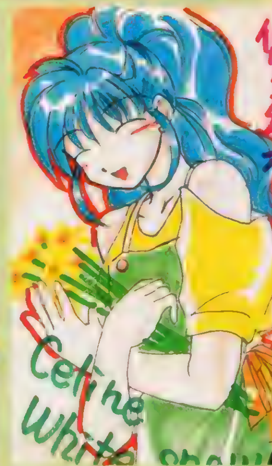
リカルドが主人公のために呼び出した「使い魔」的な存在。でもトラブルメーカー

第3回 悠久のひろば

読者からのイラストハガキや『悠久』の周辺情報などを紹介するこのコーナー。今回も張り切っていこう!

イラストのお部屋

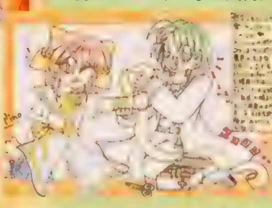
新キャラのイラストも届きはじめ、ますます活気づいてきた感じ! 今回は10点を掲載だ。



▶北海道 月夜のペンギンさん：教会の花壇でお花のお世話? ウレシそうな表情が◎。

▼兵庫県 宿禰りょうきさん：声優の天野由梨さんもイヴの口調には苦労していたのだ。

▼山口県 ピノキオさん：明るいメガネッ子に期待大。





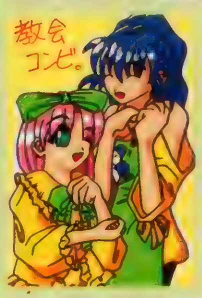


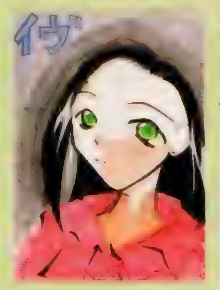
◀広島県 日鳥えくすさん：飯塚雅弓さんの声も超ピッタリだったぞ。

▶北海道 七瀬嵐さん：今回は仲間。あんまりイジメ過ぎないようにね。

▼静岡県 KIOさん：予想だけどローラは別の場所かも。それは……。







◀東京都 平野桂さん：なんだか肖像画っぽくてイイ感じなのだ。

▼東京都 本郷彰さん：こりゃ力作。素敵なイラストをありがとう。





◀東京都 白方智さん：結構ありそう。

▶千葉県 谷沢和紀さん：今後もUQマークは頻発しそう。要チェック。



おハガキ募集中!

イラストハガキや記事に関する希望、感想があったら下のあて先まで! みんなのアツイ想い、待ってるよん。

あて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館 電撃PS編集部
「悠久のひろば」係

電撃特報
DENGEKI SCOOP
3

3Dホラーアクションの超新星!



3Dタイプのアクション・アドベンチャーに、格闘ゲームの爽快感をプラス！ これまでにないスピード感で「恐怖」を描く、新感覚の3Dホラーアクション。それがこの「ナイトメア・クリーチャーズ」だ。今回はモンスターやアイテムの紹介を中心に、注目のゲーム内容に大接近。他誌では読めない最新情報を見逃すな!!

ナイトメア・クリーチャーズ
NIGHTMARE

惨劇の幕が開き 街に血の雨が降りそそぐ……



恐怖のオープニングムービーを初公開!!



ロンドン市内、街の片隅の研究室でひそかに生み出される異形のモンスターたち…

タイトル画面の後に流れるオープニングムービーでは、事件の首謀者であるアダム・クロウリーが、今まさにグロテスクなモンスターを生み出そうとしている映像が展開される。ゲーム全体に漂う異様な雰囲気がひしひしと伝わってきて、思わず背筋が寒くなる恐怖の演出なのだ。



悪の元凶 アダム・クロウリー

かつては学会で高い地位と名声を得ていた男。しかし、黒魔術に魅入られてからは、さらなる知識と権威を欲して狂気の研究に没頭している。モンスターの力でロンドンを支配しようともくろむ「ヘカテ協会」のリーダー。

Nightmare Creatures
ナイトメア・クリーチャーズ

2月(予) ACT	▶¥5,800(予) ▶SCEI ▶MC(ブロック数未定)、AC

CREATURES



Zombie ゾンビ

狂気の人体実験の成れの果てか、あるいは殺された人々が恨みのあまり甦ったものか……。見てのとおり、腐敗した人間のモンスターである。痛覚が失われているためか異常にしぶとく、身体の一部を飛ばされてもしつこく向かってくる。頭突きが得意。



▶なんと、首を飛ばされてもしつこく追ってくる！ 胴体さえ無事なら何度でも立ち上がるぞ。

MONSTER
夜の街をさまよい歩くモンスターをチェックせよ！

アダム・クロウリーの手で生み出され、一夜にしてロンドンを血に染めた異形のモンスターたち。プレイヤーの行く手をはばむ奴らの能力を、いち早くチェックだ！

▲背中に羽があるが、空を飛ぶことはできない。鋭いツメが武器。

Gargoyle ガーゴイル

灰色の肌を持つ、石像に似たモンスター。持ち前の素早さを生かして、身軽なフットワークから鋭い一撃を繰り出してくる。



▲いきなりの突進がイグネイシャスを直撃！ ダメージは大きい。

▼口から吐く炎はガードしても防げない。回避あるのみだ。



Hellhound ヘルハウンド

炎の中から躍り出て、離れた間合いで炎を吐いてくる巨大な犬のモンスター。至近距離からの突進にも、かなりの威力がある。強敵だ。

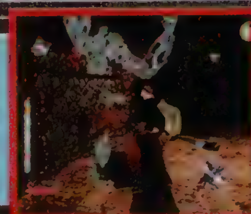
ITEM
戦闘で役立つアイテムを一挙公開!!

ゲームの主人公であるイグネイシャスとナディアは2人とも、武器を使った攻撃と格闘に熟練した勇気ある戦士だ。しかし彼らの相手は、人間の能力を超越したモンスターたち。いかに屈強な2人でも、力まかせに戦って勝てるほど甘くはない……。そこで主人公たちの助けになるのが、さまざまな効果を持つアイテムの数々なのだ。ここではステージの途中で発見したり、敵から奪って入手することのできる多彩なアイテムの効果を、本誌独占で一挙公開するぞ！



カッター

このアイテムを使うと一定時間、前面の攻撃で相手を切断できるようになる。ゾンビなどに特に有効。





銃

遠距離から敵を攻撃できる銃。単発のものと、広範囲に弾を乱射するものの2種類がある。





ダイナマイト

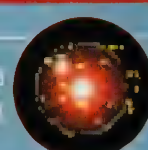
爆風でモンスターを倒すのはもちろん、邪魔な障害物を破壊するなど多彩な用途に使用可能。





光の玉

小さい光は体力メーターの1/3、大きい光は体力を完全に回復する。使用頻度は高い。





◀複数で出現する場合が多く、気がつくと周りを取り囲まれていることも……。

Spider スパイダー

生理的な嫌悪感を感じさせるグロテスクな姿が特徴的な、クモのモンスター。プレイヤーの姿を確認するやいなや、6本の足で風のように接近してくる。複数の足を使った攻撃は、まさに変幻自在。

Werewolf ウェア・ウルフ

狼をベースにしたモンスターだけあって、機敏さにおいてはすべてのモンスターの中でもトップクラス。スピードに乗った攻撃は、ガードするのですら一苦労だ。





▲◀叫び声とともにウェア・ウルフ出現！ 鋭い牙とツメでプレイヤーに襲いかかる。不意を突いた素早い一撃には要注意だ。





▲背後から忍び寄るドッカー。見かけほど知能は低くないようだ。

Docker ドッカー

乾いた肌がなんとも毒々しい、想像を絶するパワーを持つ巨体のモンスター。意外と身のこなしも機敏で、油断していると手痛い一撃をくらってしまう。

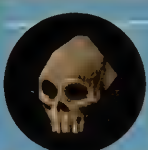
Plants プラント

水辺に出現する植物系のモンスター。触手をムチのように使って襲ってくる。攻撃のリーチが長いため、接近して倒すのは困難だが、移動できないという弱点があるため、遠距離からのアイテムを使った攻撃には弱い。アダム・クロウリーの手にかかれば、植物ですらおぞましいモンスターに変わってしまうのだ……。



◀橋の真ん中など、足場の狭い場所でよく出現する。かなり邪魔な奴。

ドクロ



周囲にいるモンスターたちを同士討ちさせる恐ろしいアイテム



心臓



プレイヤーのライフが1つ増える、いわゆる1UPアイテム





薬瓶

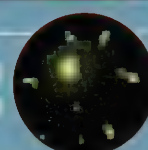
周囲に薬の煙を振りまき、モンスターを退ける。ゾンビに効果大。



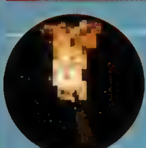


地雷

地面に設置し、踏んだモンスターを爆発に巻き込む



たいまつ



小道具に火をつけたり、モンスターを追い払ったりと多彩な用途がある。





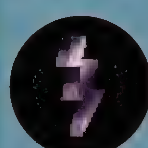
結晶

正面にいるモンスターを凍りつかせ、一撃で粉砕してしまう。



サンダー

強烈な閃光を放ち、周囲にいるモンスターの目をくらませる。なお、ここまで紹介してきたアイテムは、攻撃対象になったモンスターによってはまったく効果がない場合もあるのに。





朝霧高校バレー部のライバルたちを大紹介!



バレー部のコーチとなり、選手たちを鍛えて全国制覇を目指す熱血スポ根育成SLG。今回は個性豊かな6人のライバルたちのイラストを独占公開。さらにゲームシステムにも迫ってみるぞ!

プリズムコート

打ち破れるか？ 6人の強敵たち

全国制覇を目指すうえで、最大の障害となるのがライバルの存在だろう。東京都大会で1チーム、全国大会で5チームいる強豪チーム。そのそれぞれを率いる6人のライバルたちが、ナツキたち朝霧高校バレー部を待ち受けているのだ。



司 有紀
YUKI-TUKASA

高校バレー四天王の1人で、横浜のセント＝レミー学園のエース。影のある美少女で、過去に試合で何かあったらしい。

二階堂 麗奈
RENA-NIKAIDOU

高校バレー四天王の1人。プライドが高く、高飛車なお嬢様だが、根はいい娘。神戸の竜ヶ崎女学院バレー部を率いる。

歌野 晶
AKIRA-UTANO

九州の強豪チーム、今津留高校を率いるボーイッシュな少女で、高校バレー四天王の1人。パワーなら高校生No.1。

斉藤 栄江
SAKAE-SAITOU

185cmと、大会一の長身を誇る、大阪・通天閣商業高校の選手。勝負ごとには厳しいが、心が広く、優しい。四天王の1人。

鮎川こずえ
KOZUE-AYUKAWA

1年生の夏にインターハイを制した北海道・富士見ヶ丘高校の天才少女。女王と呼ばれ、各校の目標となっている。

西村 今日子
KYOUKO-NISIMURA

都大会常勝校、十角館高校のエース。ナツキや早苗とは友だち関係。パワーよりも、テクニック重視のプレイが得意。

電撃プレイステーションD5にOPムービー収録!!

12月13日発売の電撃プレイステーションD5には、このゲームのOPムービーが収録されているぞ。ひと足先に、「プリズムコート」の魅力を体験しよう！

◀ナツキたちの、元気いっぱいな姿が見られるのだ！

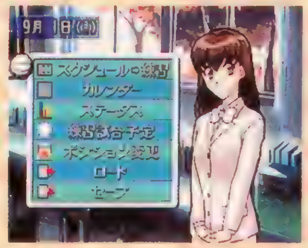
プリズムコート

2月(予) 育成SLG	▶¥5,800(予)	▶富士通パソコンシステムズ(FPS)
	▶MC(1ブロック)	



ゲームシステムをチェック!

プレイヤーは朝霧高校バレー部のコーチとなって、２年間、京極ナツキを始めとする６人の女の子を鍛えることになる。ナツキたちが目指すのは全国大会制覇！　だが彼女たちは、ほとんどがバレー初心者のうえに、チームワークもバラバラ。まだ試合で１勝もしたことがない。そんな彼女たちが全国制覇できるかどうかは、コーチであるプレイヤーの腕にかかっているのだ。そこで、コーチの基礎知識としてゲームシステムについて紹介しちゃうので、しっかりチェックしておこう。



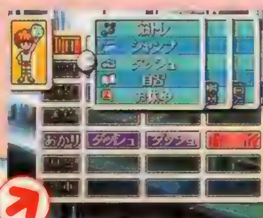
▲プレイヤーの同僚である中西先生もサポートしてくれるので頑張ろう♥

育成　コーチとして存分に腕を振るおう

このゲームはバレーチーム育成ＳＬＧだが、基本的には１週間に１人の女の子しか育てられない(特訓をする)。残りの５人は自分で練習することになるが、特訓に比べて育成効果は低いので、チームを強化するにもある程度の限界はある。このため１人を集中して育てるか、全員をバランスよく育てるかで、チームカラーが変わってくる。また、各ポジションに合わせた練習も必要になり、一筋縄ではいかないのだ。ここでは１週間の育成の流れについて説明しよう。

月(朝)　登校 スケジュール入力

月曜日の朝には、登校時に女の子との会話があり、その後１週間のスケジュールを決定することになる。特訓する以外の女の子は、自分でポジションに合ったスケジュールを組んでくれる。また、特訓をすると、その女の子のプレイヤーに対する好感度がアップするが、あまりひいきしすぎると、ほかの女の子の機嫌が悪くなってしまうことも……。


▶特訓をする女の子のスケジュールは、プレイヤーが自由に組むことができるのだ。


◀週初めの登校時には、好感度の高い女の子がよく現れる。

月〜土　練習

月曜日から土曜日は練習期間。あらかじめ組んだスケジュールを２日刻みで実行する。このスケジュール実行中に、イベントが発生することもけっこうあるのだ。


◀チビキャラたちが、ちゃんと練習をしている。左下のパラメータは特訓中の女の子のもの。

土(夕方)　下校

土曜日の放課後は、女の子が挨拶(あいさつ)をして帰っていく。好感度が高くなると一緒に帰ることもできるようになるぞ。また、このときに女の子の隠された素顔が見れるイベントが起こることもある。




▲▶下校時に現れる回数は、好感度が高い女の子ほど多くなる。

先生、友好度ってなんだか知ってる?

友好度っていうのは、私たち女の子同士の仲の良さのことなの。仲がいいほどチームワークが良くなって強くなるし、大切なイベントが起こる条件にもなっているんだよ。とっても重要だから絶対に忘れないでね。


◀左下のマークが友好度を表しているの。



▲イベントの中には友好度が低いと起こるものもあるらしいよ。これはどうかな？


京極ナツキ

試合

日頃の練習の成果が試されるとき

1月と6月の都大会、そして都大会を制した場合は3月と8月の全国大会……このゲームでは、最大で4回の大会がある（ほかにもスケジュール入力時に練習試合を組んだ場合、次の日曜日が練習試合となる）。この試合シーンはオートで進み、コーチであるプレイヤーが直接手を出すことはできない。日頃の育成結果がダイレクトに現れるのだ。ただし、サインを出したりタイムアウトを取ったりすることはできるので、間接的に選手たちの手助けをすることは可能だ。



試合画面

試合シーンは、バレーコートを横から見た感じで、まるでSPGのような画面になっている。そして、アタック、レシーブ、トス、ブロック……などなど、コートの中を女の子たちがリアルに動き回り、手に汗握る試合展開が楽しめるぞ。ちなみにセット数やルールは変更が可能になっている。



各種アイコン

女の子たちへのサインとタイムアウトはこのアイコンを選択して出すことになる。どちらも使い方によっては試合を有利に運ぶことができるようになる重要なもの。試合の流れを読み、的確な指示を出していくことが必要なのだ。



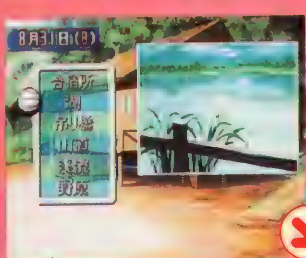
▶タイム中には、女の子たちにアドバイスをする。

◀サインによって行動だけでなく、パラメータも変化する。

休日

女の子とさらに仲良くなるチャンス

スケジュールを決定する際に練習試合を組まなかった場合、日曜日は完全休養日となる。この日は生活指導を兼ねて（かどうかはイマイチ謎だけど）、どこかへ移動することができるようになるのだ。移動先に女の子がいた場合は、会話が始まる。ここでの選択によっては、好感度やパラメータが変化するようになっているのだ。また、女の子以外にも同僚の女性の先生がいることもあるし、イベントが起こることも多いので、マメに休みはとりたいところだ。

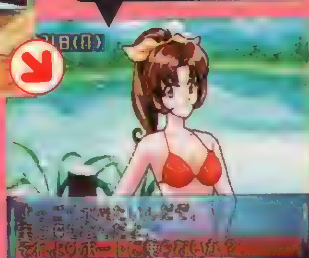


どこへ行こう？

行き先を選択。ちなみにこれは合宿中の休日なので、それらしい場所ばかりだ。

選択は慎重に

女の子に会うと、セリフの選択。ダイレクトに好感度に関るので気をつけて。





▲▶上は通常の休日の1シーンで、買い物途中のあかりと早苗に出会ったところ。右は合宿中の休日のイベントシーン。真琴が照れているみたいだけど？

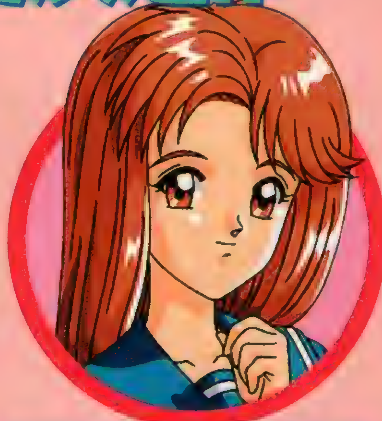
さまざまなイベントがキミを待っている



待望の最新画面到着!! &新キャラ声優決定!!



『虹色の青春』に続き、期待度上昇中の『彩のラブソング』。新キャラとしてバンドのメンバーが登場することは前にもお伝えした通りだが、ついにその声優が決定したぞ。今回はこの情報と、最新画面をもとに新たにわかったことを紹介していこう。



美咲鈴音

美咲鈴音(みさきすずね)ちゃんは、主人公より1つ年下の高校1年生。同じバンドでキーボードを担当しているぞ。

(CV：桑島法子)







ときめきメモリアル ドラマシリーズ

彩(いろどり)のラブソング™

ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 彩のラブソング	
春(予) AVG	▶価格未定 ▶コナミ ▶MC(ブロック数未定)

彼女と奏でる永遠の旋律(ラブソング)

最新画面から推測する設定の数々

詳しい設定やストーリーなどはまだ公開されていないが、今回届いた画面写真からいろいろなことが見えてくるよね？　そこで、今までわかっている情報を踏まえながら、「彩のラブソング」がどんなゲームになるのか、さまざまな角度から予想を立ててみるぞ。



▲「虹色～」同様、３択の選び方によって内部の好感度が変化していくのかな？

目標はバンドコンテストでの優勝!?

主人公は校内でも人気の高いアマチュアバンドのギタリスト。文化祭で行われるバンドコンテストに向けて、メンバーの巧実、康司、鈴音らとともに日々練習を重ねる毎日だ。「虹色の青春」でサッカーの練習試合出場を目指していたように、「彩～」ではバンドコンテストに出場し、そこで優勝することが最終目標であると考えていいだろう。



▲ＣＤドラマの戎谷淳以来のモテモテなキャラ。バンドの人気も巧実のおかげらしい。

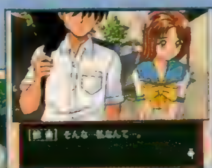




▲真面目な性格に見える康司は、正確なリズムを刻みそうだ。
▶「虹色～」のように、放課後はバンド練習に励むのかな？

期間は９月下旬～10月上旬の数日間

時期については、高校２年の文化祭前の数日間としか現段階ではわかっていない。しかし画面写真の制服を見ると、夏服と冬服が入り交じっているのに気付くはず。このことから、修学旅行が終わった９月下旬から物語が始まることはまず間違いない。また、クライマックスが文化祭だと考えると、期間は９月下旬から10月第２土曜日までの十数日間だ。

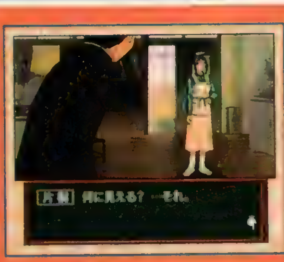


▲こちらは夏服。鈴音ちゃんとのイベントかな？



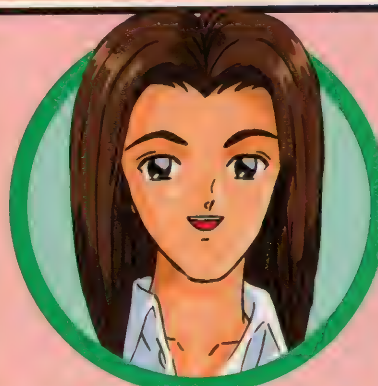
◀これは冬服。後ろに見えるのは部室だろうか。

主人公と片桐彩子との出会いのきっかけ



▲芸術に秀でた片桐さんだけに、何気なく鋭い質問を投げかけてきそう。

ある日、主人公がギターを弾きながら作曲しているとき、美術部に所属する片桐彩子という女生徒に出会う。どちらが先に声をかけたかは定かではないが、そのときの片桐さんのひと言で、いつしかテクニックに走っていた主人公は自分の作っている曲に疑問を持ち始めるのだ。この新曲が、片桐さんとの恋模様のカギを握っていると言っても過言ではないかもしれない。



巧実

巧実(たくみ)の名字はまだ未定。同じバンドでベースを務める彼は、校内の女の子にモテモテだ。
(CV：置鮎龍太郎)



康司

康司(こうじ)の名字もまだ決定していない。同じバンドでドラムを叩く、人の良さそうな印象を持つキャラだ。
(CV：堀川亮)

期待できそうなイベント

まず、季節は秋でヒロインが片桐さんということを考えると、美術館でのデートが予想される。これは大いに期待できるだろう。それにテーマが音楽なのでカラオケが登場する可能性もあるのでは？　また、下の写真を見ればわかるように、今回は下校イベントも入るらしいぞ。



◀背景を見てわかるように、ここはまさしく近所の公園だね。

サブキャラにもミニストーリーが!!

今までの紹介記事でお伝えした通り、サブキャラにもミニストーリーが用意される。それに伴って、それぞれのキャラに対するミニゲームも入る予定だ。「虹色の青春」でも、みのりちゃんと部室でちょっと話はできたけど、今作ではもう少し充実したものになってくれると嬉しいよね。



▲詩織とのイベントも期待できそうだ。一緒に文化祭の準備ができたりしてね。



▲みのりちゃんは、ちょっと髪を切ってスッキリした感じになったのかも。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
6

入手した最新サンプルROMから
今回は6キャラを徹底紹介!!

ひと癖もふた癖もある10人のキャラが、命をかけて真剣勝負を繰り広げる！ その設定と独自のゲームシステムで前人気急上昇中の『ギルティギア』。今回はこのゲームで使うことのできる10キャラ中、6キャラの必殺技の一部と、大迫力の一撃必殺技を大公開！ もちろん、今回紹介していないキャラは続報で紹介するので楽しみにしていてほしい。本誌の記事を参考に、まずどのキャラでプレイするかを考えておくのも面白いかもね。



ソル・バッドガイ

最も扱いやすいバランス型!!

主人公ということもあり、対空技、突進技、飛び道具と非常にバランスの取れた技を持っているソル。剣を武器としていることもあり、基本技のリーチも適当な長さで、戦いやすいキャラといえる。

▶ヴォルカニックヴァイパー。空中でも出せるぞ

一撃必殺技
オール[illegible]ブレイジング



メイ

突進系の必殺技が強力!!

巨大なイカリを武器にするメイ。持ち前のパワーを利用した突進系の技を得意としている。その見かけに騙されると痛い目を見るぞ。

◀レスティウローリングは3回まで方向転換可能

一撃必殺技
「飛んでっちゃえ!」

ギルティギア	
2月（予） 対戦ACT	▶¥5,800 ▶アークシステムワークス
	▶対応周辺機器未定 ▶2P対戦可

ギルティギア

爽快感あふれる一撃必殺技を始めとした、独自のシステムが盛りだくさんのハイスピード格闘ACT『ギルティギア』。今回は6キャラをピックアップし、各キャラの特徴を紹介するぞ！

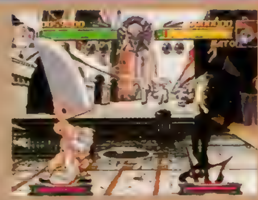
クリフ・アンダーソン



一撃必殺技

一撃の破壊力が魅力!!

刃の厚い斬馬刀を軽々と扱うクリフ。ダッシュができない数少ないキャラだが、見た目に反して、リーチは長いぞ。



▲一応攻撃判定のある必殺技・「バカモン!!」。飛び道具……か!?

チップ・ザナフ



スピード重視! 手数で押せ!!

忍者というだけあって、とにかく動きのすばやいチップ。武器のリーチの短さは、その機動力でいくらでも補える。瞬間移動できる必殺技・殺式転移も忍者らしくてイイ。



◀分身を飛ばし攻撃するγブレード。飛び道具なのだ。



一撃必殺技

ザトー・ONE





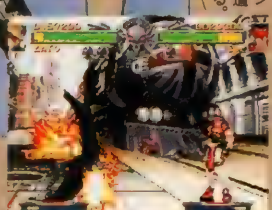
一撃必殺技



一撃必殺技

独特の攻撃法を使いこなせ!!

▼ドランカーシェイドは飛び道具を跳ね返せる。



影を使って攻撃し、影に隠れて移動する。間合いに関係なく、どこからでも攻撃できるのがザトーの強みだ。

Dr.ボルドヘッド



トリッキーな動きが最大の武器!!

まるでヤリのような長いメスを使い、トリッキーな攻撃を得意とするボルド。その動きは相手をバカにしたようなものばかりだが、どれも非常に強力な攻撃になるのだ。



◀槍点遠心乱舞。振り子の要領でぴょこぴょこ近づきながら攻撃するという、変な技。

『BB2』では攻撃用ボタンが2つになり、それぞれに「表」と「裏」が割り振られていることは前号でも紹介したとおり。しかし今回、それらと密接に関ってくる新たなキーワードが判明したのだ。同時に、新キャラも一挙に8人分を大公開！　背景ストーリーも少しずつ見えてきたぞ!!



ブシドーブレード弐

BUSHIDO BLADE 2™

ブシドーブレード弐

春(予)	▶価格未定　▶スクウェア
ACT	▶MC(ブロック数未定)

「表」と「裏」に続くキーワード発覚！　それが「陰」と「陽」だ！

「陰」と「陽」は相対的な位置関係に関わってくる単語だ。わかりやすく言い換えるなら、「陰」は自分の右側のことで、「陽」は左側のこと。

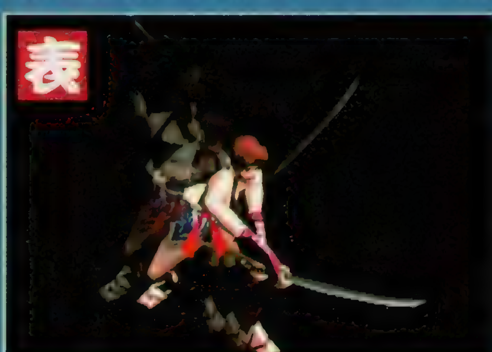
多くの攻撃は自分の体を中心に半円を描くような軌跡を取るが、戦いではこの軌跡のルートが重要な意味を持ってくる。例えば、向かって左側から敵が攻撃してきたときに左側に逃げると、自分から当たりに行くハメになってしまう。これは3D格闘とは切っても切り離せない「両者の位置関係」、あるいは「軸」という概念にも関係してくる。上、中、下段だけでなく、左右方向にも細心の注意を払う必要があるのだ。

文章で説明すると複雑そうだけれど、実際のところはずっとシンプル。右ページでその仕組みを、図も交えつつ説明していこう。

「表」と「裏」の関係を頭に入れておこう！

「BB1」では上攻撃、中攻撃、下攻撃という3つのボタンを使って戦っていた。その上、防御用のボタンも別にあったため、計4つのボタンで攻撃したり防御したりしていたのだ。しかし、「BB2」では新しい概念を導入することで使用ボタン数を半減することに成功している。それが「表（○ボタン）」と「裏（×ボタン）」だ（防御もこれらで行なう）。

「表」とは腕を素直に出す攻撃のこと。「BB1」にも登場した真向斬りや袈裟斬りのように、振り降ろすように斬るのが特徴だ。突き系の攻撃も腕を返さない「表」に属する。一方、「裏」とは腕を返しつつ繰り出す攻撃のこと。こねるように手首を返して出す胴斬りや、下から振り上げるように剣を出す各種の攻撃がそれに当たる。下の写真を見てもらえば、その差も理解しやすいだろう。



▲腕を返すことなく、そのまま振っていくストレートな攻撃。体を無理にひねることがないため、上体が安定している。



▲腕や手首を返しつつ繰り出す攻撃。左右いずれかに体をずらしながら剣を振ることになるため、上体がぶれやすい。

これが日本刀に刻まれている「銘」だ！

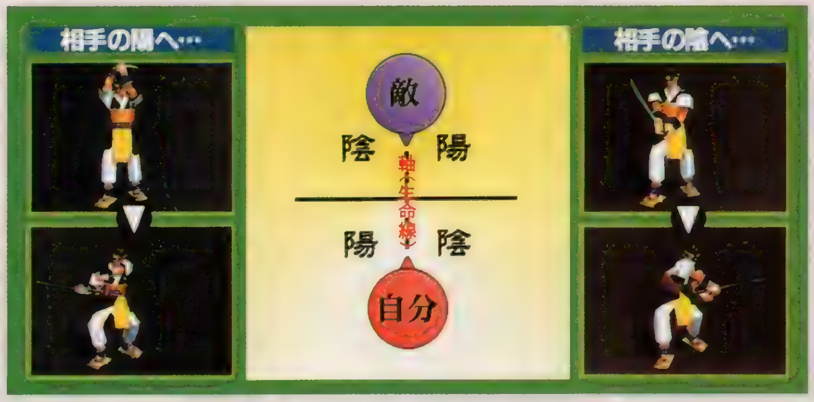
日本刀には銘と呼ばれる作者のサインが刻まれている（ふだんは柄で隠れてしまい、見えない）。銘は左の腰にさした際に外側に位置する。つまり銘のある側が「陽」なのだ。





「陰」と「陽」の仕組み

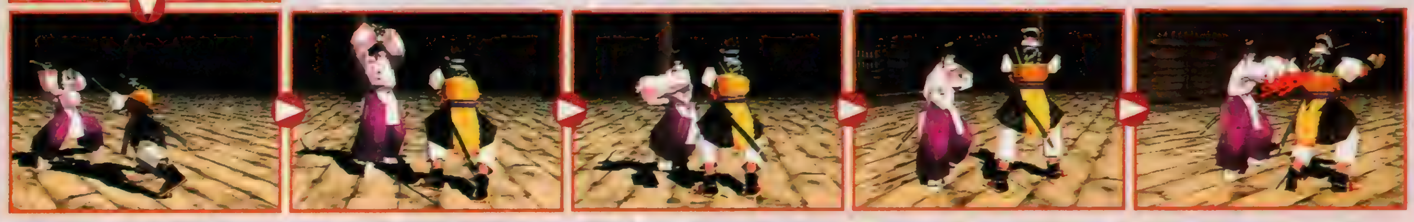
図は位置関係をまとめたもの。敵が「陰」に身構えているときにこちらの「陽」から攻撃を出してもガードされる可能性が高いのは見てのとおりだ。また、同じ「裏」の攻撃でも正眼に構えたときと大上段に構えたときでは剣の軌跡が正反対になる（前者は相手の「陰」側を攻撃し、後者は相手の「陽」側を攻撃する）。このように、どの構えにも「陰」と「陽」における攻撃＆防御の向き、不向きが設定されている。つまり、敵の構えによって自分の構えを変えたり、敵の弱点をつくように移動することが勝負に大きく影響してくるのだ。



「陰」と「陽」の関係をうまく利用すれば攻撃されても有利になる



風門が仕掛けてきた突き攻撃を、彼の「陽」側に軸をずらすことで避ける御門。風門はまだ突き攻撃のモーション途中だが、御門はガードすらしていないためすぐに動ける。そこで、すぐさま風門の「陽」側に攻撃を決めたのがこの連続写真というわけ。このように大上段の構えからの「裏」攻撃は、相手の「陽」側に向かって剣を出していく。つまり、あらかじめ相手の「陽」側に移動しておくことで、より攻撃を決めやすくすることが可能なのだ。



相手の攻撃を避ける方向によっては逆に不利にもなってしまうのだ



風門が仕掛けてきた突き攻撃を、今度は彼の「陰」側に軸をずらして避けている。スキを見せた風門に、上と同じ「裏」の攻撃を繰り出す御門だったが、剣の軌跡と両者の位置関係が悪かったため、風門の剣が邪魔になってしまった。この状態では風門の体を攻撃することはできず、剣を弾くのが精一杯となる。逆に風門は武器弾きからの切り返し攻撃も可能となり、一気に不利を脱した。移動方向や攻撃内容によって、有利不利は一瞬にして逆転するのだ。



捨陰党の剣術にはある秘密が…

捨陰の剣術の原点は鳴鏡にある。鳴鏡館に潜り込み、その術を盗むところから始まったからだ。そのため「表」と「裏」、「陰」と「陽」の概念は捨陰党にも息づいている。ただし、捨陰独自の理念を導入しているため、構えは鳴鏡と異なる。右は正眼の構えを比較したもの。左右のバランスが均等な鳴鏡に対し、捨陰は“自らの「陰」（右側）を捨ててでも「陽」（左側）を守る”形になっているのがわかるだろう。一説によると「捨陰」という名も、この理念から来たのだという。



◀鳴鏡の正眼の構え。どんな状況にも対応しやすい、オールマイティーな構えである

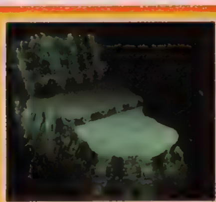


◀捨陰の正眼の構え。[illegible]

戦いの舞台となるステージは使用キャラによって異なる!

「BB I」ではステージ間につながりがあり、自由に移動することができた。だが、より物語性が強くなった「BB 2」ではシステムが改められ、固定のステージで敵と戦っていくことになったのだ。流派が違うと進攻ルートも正反対(海→陸と陸→海)になるが、キャラによっても異なることが判明している。具体的には下のとおり。

崖



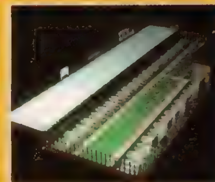
壌ルート。切り立った崖にあるわずかな広さの平地で戦うことになる。ここから足を踏み外すと、やはり即死なのだろうか? 平地部分の段差はさほどキツイものではないが、追いつめられたときの移動には注意を要するだろう。

地下駐車場



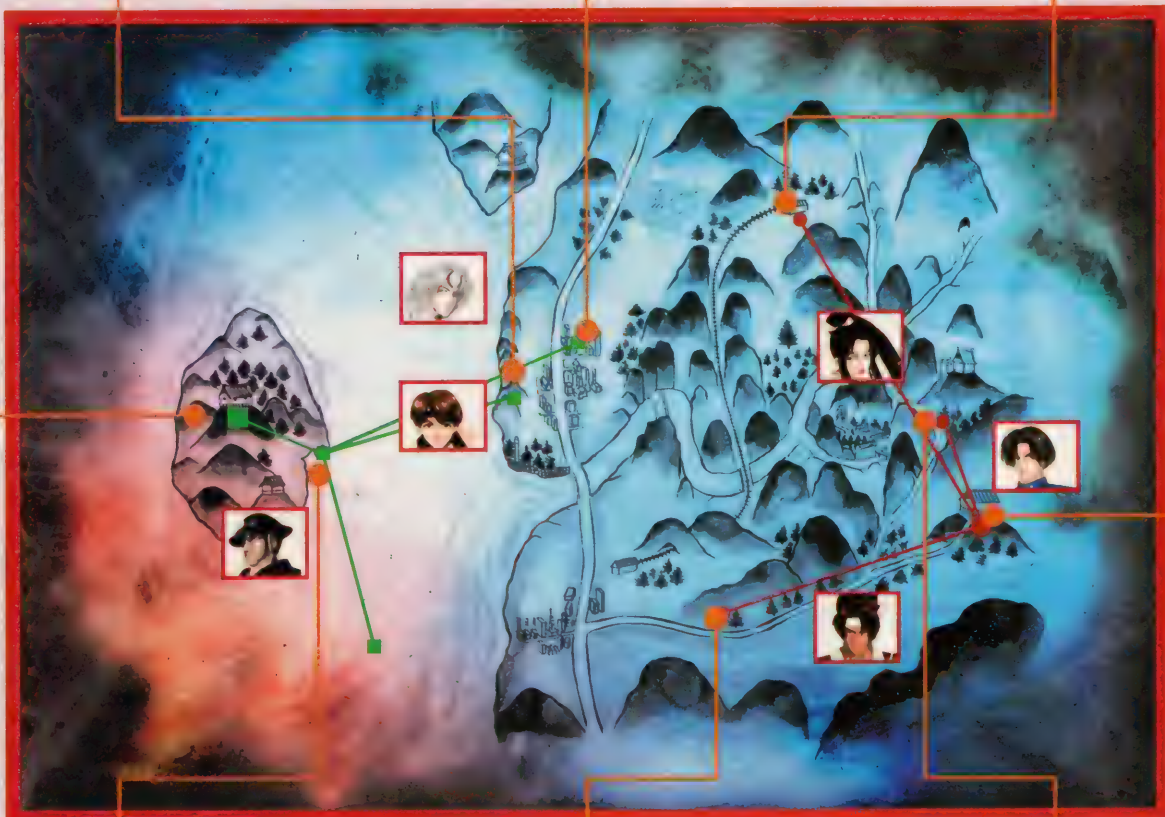
寒雲ルート。他のステージは基本的に屋外を舞台としているが、このように建造物内でも戦いは起こる。時代設定が現代だけに駐車場があってもおかしくはないのだが、「BB」という世界の中にあっては、かなり新鮮に感じる。

廃止路線跡



御門ルート。現在は使われていない、山奥の廃駅を中心に構成されている。ホームと線路との高低差を利用することで敵の攻撃を防いだり、スキをついて攻撃したりすることができるだろう。ジャンプがポイントとなりそうだ。

捨陰党本部



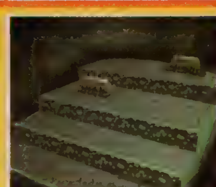
鳴鏡館

フェリー乗り場



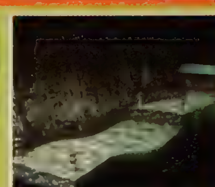
源五郎ルート。ただし、捨陰党本部が島にある関係で、他の捨陰キャラもここを経由していくようだ。マップを見ると別のところに向かうルートもあるようだが……。フェリー乗り場には地面に傾斜がついているところがある。

段々畑



風門ルート。段差つきの複数の平地から成り立っているステージ。「BB 1」に登場した「松の段」ステージを思い起こさせる。前作では段差の上から攻撃した方が有利だったが、はたして今作ではどうなるのだろうか?

山道



辰美ルート。石灯篭の存在が印象的な緩い坂道で、高低差はほかのステージほどではない。石灯篭は「BB 1」同様、障害物となるだろうから、これを使って相手の攻撃を避けることもできるだろう。

※赤線は鳴鏡館側で、緑線は捨陰側で、それぞれ始めた場合のルートを示しています。

新たに判明した8キャラを紹介！

鳴鏡の風門、竹科辰美、御門、それに捨陰の並主源五郎、並主寒雲、琴村嬢の６人が『BB２』に登場することは前号でもお伝えしたとおり。そのほかにもキャラがいるらしいことはわかっていたが、その正体がついに判明したのだ。ただし、前述の６人がメインキャラであるのに対し、今回判明した８人はあくまでもサブキャラ的な扱いになる。それというのも、ゲーム開始時には選択することができないからだ。メインキャラで合戦を勝ち進んでいくと、ステージによって特定の味方が助太刀に来てくれる。それが彼ら〝サポートキャラ〟だ。サポートキャラは合戦の戦況や助けに来た理由をプレイヤーに教えてくれると同時に、そこからいきなり使用することになる。もし彼らで負けてもゲームオーバーにはならず、メインキャラで戦い続けることができるようになっている点も特徴的だ。

ただし、特定の条件を満たすことで、最初からサポートキャラでプレイできるようにもなるらしい（その場合は、別のストーリーが展開されていくという）。彼らサポートキャラもまた『ＢＢ２』の主人公である、というわけだ。



▲サポートキャラの登場シーン。彼らにもメインキャラ同様、バランス型、スピード型、パワー型等の設定がある。



▲出てくるサポートキャラはメインキャラごとに決まっている。なお、彼らの使用武器はメインキャラと同じになる。



鳴鏡心当流

風門（かんぬき）のサポートキャラ

松虫【まつむし】

●過激な通行人

鳴鏡館とはまったく関係ない浪人。あるときたまたま鳴鏡の人間を助けた（相手は捨陰の刺客だった）のだが、それを機会に今回の戦いで手伝うハメになる。キャラタイプはバランス型。



蛍火【ほたるび】

●ぱつきん殺人ドール

「BB１」での戦いに決着がついた後、アメリカで殺し屋として活動。しかし、鳴鏡館の危機を聞いて、日本へと戻ってきた。冷酷非情ながら寂しがり屋でもある。スピード型。





鳴鏡心当流 御門（みかど）のサポートキャラ



墨流【すみながし】

●純情ビッグブラザー

最強の剣術を求め、日本語もよくわからないままやってきたアメリカ人。鳴鏡館近くの山中で行き倒れていたところを御門に助けられて以来、彼女のために戦うことにした。パワー型。

サザンカ

●地獄の道化師

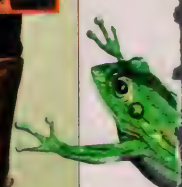
前作の中ボス。弱体化した鳴鏡館に見切りをつけようとしていたが、捨陰の総攻撃を知り、留まることにした。今回の戦いをきっかけにして次期師範代の座を狙っている。パワー型。

本宮五十八【もとみやいそはち】

●老兵炎上

源五郎の元師匠。引退していたが、鳴鏡との決戦があると聞き、自ら戦地へとやってきた。非常に厳格で、常に怒ってもいる頑固者。人生のすべてを捨陰党に捧げてきた。バランス型。





捨陰党

並主源五郎のサポートキャラ

(ならずげんごろう)

柊千尋【ひいらぎちひろ】

●ポケット悪魔

まだ13歳ながら、剣術に非凡なところを見せる捨陰党総帥の子供。ただ、捨陰の血を引いていることを重荷にも感じているようだ。子供扱いされることをとても嫌う。スピード型。



捨陰党

琴村嬢のサポートキャラ

(ことむらじょう)

トニー梅田【うめだ】

●恐怖のダンス天国

ノリの軽い男。一見すると何も考えていないようだが、これまでに多くの流派の剣術を学んできている。現在はダンスのリズムを剣術に取り入れようとしているところだ。スピード型。

本郷武尊【ほんごうたける】

●入れ墨バンチョー

嬢の幼馴染みという、寿司屋の息子。彼女と共に小さい頃から捨陰党で修行を積んできた。鳴鏡の辰美に対してライバル心を持っており、それがきっかけで参戦することに。パワー型。





最新バージョンのROM

他の追随を許さない



グラフィック、サウンド、マシンの挙動、スピード感……、どれを取ってみてもカンペキ！　まさに「スゴイ」としか形容することができない、ＰＳ史上最高・最強のＲＣＧ『グランツーリスモ(以下ＧＴ)』。ついにその発売日もあと10日程に迫り、もう待ちきれなくてウズウズしている読者も少なくないことだろう。今回もそんなキミたちに、耳寄りな最新情報をお届けするぞ。また、今回初めて『ＧＴ』を知ったという人たちも、後半でバッチリとフォローしているからお見逃しなく！

グランツーリスモ	
12.23 RCG	▶¥5,800　▶SCEI ▶MC(5ブロック)／NC／AC(DUAL SHOCK対応)

リアル・ドライビング・シミュレーター

グランツーリスモ

GRAN TURISMO

で判明した新たな3つの事実

今回の情報はGTモードでお確かめ下さい

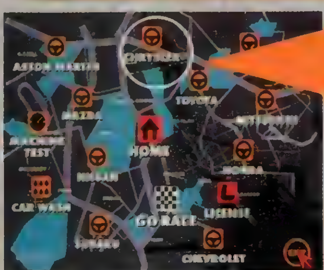
編集部に届いた最新版のＲＯＭを立ち上げたところ、新事実が発覚！　「ＧＴ」の持つモードの１つ「グランツーリスモモード」の新たな要素３つを、徹底紹介するぞ!!

1 外車ディーラー

「グランツーリスモモード（以下ＧＴモード）」での楽しみの１つ、愛車のチューンナップや買い替え。今までマイカーにできると紹介してきたのは国産車ばかりだったけれど、やっぱり（というべきか）外車を購入することも可能だったのだ！　国産車では物足りなかった人には朗報だね。



◀とは言え、やっぱり外車は高嶺（値？）の花。ゲームスタート時から買えるほど、甘くはないぞ。もちろん、高いお金を出しただけの性能は、バッチリ保証されているのだ。





外車ディーラー発見

▲登場するディーラーは「ASTON MARTIN」「CHRYSLER」「CHEVROLET」「TVR」の４メーカー。なお、外車には中古はないぞ。

2 ゼロヨンなどによるマシンテスト

購入した車がどれくらいの性能なのかを知りたいと思うのは、オーナーならば当たり前のこと。そんなときピッタリなのが、このマシンテストだ。



▲買い替え直後やチューンナップ直後など、愛車の加速性能を計るのに最適なゼロヨン。



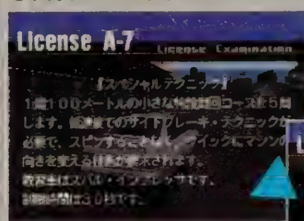
◀1,000m走ること以外は、基本的にゼロヨンと同じ。カタログじゃわからない、本当の性能を知ることができるぞ。



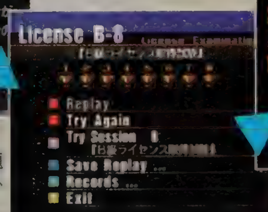
▶アクセルベタ踏みでＯＫのコースで、最高速チャレンジ。君の愛車は何キロ出せるかな？　目指せ、300キロオーバー！

3 ライセンス取得の意味

「Ｂ級」や「Ａ級」など現実にもあるドライバーとしてのライセンス。「ＧＴ」の世界にもそれは存在し、取得するためには一定以上のドライビングテクニックが必要となるぞ。では、そのライセンスを取得するとどうなるのか？　実は、「ＧＴ」で行われるレースのほとんどは、それらのライセンスを持っていないと参戦ができないのだ。もちろん資格のいらないレースもあるが、当然勝ったときの賞金もそれなりでしかない。レース以外にお金を得る手段のない「ＧＴ」では、ライセンスは必須だぞ。



▼課題は何回でも挑戦できるので、焦らずに１つずつクリアしていこう。すべてのクリアを目指せ！



▲ライセンスを取得するためには、ＣＯＭ（というか試験場）が出す課題をクリアしなくてはならない。なかには一筋縄ではクリアできない物も。

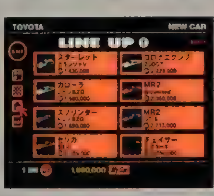


▲最終的には「国際Ａ級ライセンス」を目指してみよう!!

発売直前!!『ＧＴ』のイカした魅力を再検証

■実在する100車種が登場

この「ＧＴ」がＲＣＧファンのみならず、一般の車好きの人たちをも惹きつける最大の理由がコレ。登場する10メーカー128車種は、すべて実車なのだ。しかも、あまり車を知らない人でも名前だけは聞いたことがある、という車も登場する。



■実写並みの超美麗CG

写真からもわかるように、ＣＧのクオリティはハンパじゃない。左で紹介したような、実車のフォルムを完全に再現している。また、演出面にも目を見張るものがあり、特に光の映り込みは、冗談ではなく、実写と見間違うほどなのだ。



■多彩なコースが用意

もちろん見た目だけでなく、RCGとしての完成度も高いのだ。レースの舞台も、スピード重視からテクニカルなものまで、攻略しがいのある物ばかり。多彩なステージで、ライバル車とのリアルで熱い駆け引きを楽しむことができるぞ。



NEXT page
2つのモードを完全紹介

グランツーリスモモード GRAN TURISMO MODE

この感覚は「車育てゲー」？

車の購入や、チューンナップにレース……。そんな楽しいカーライフをシミュレートするのが、この「ＧＴモード」なのだ。ＭＡＰ上にある自宅（ＨＯＭＥ）を拠点に、レースで名を馳せるもよし、愛車を徹底的にチューンするもよし、車をコレクションするもよし、自分なりのカーライフを見つけて楽しむことができるのだ。車ファンには涙モノだぞ。

HOME～自宅～

車の乗り換え、チェック、すべての行動の拠点

ＭＡＰの中心にある「ＨＯＭＥ」はすべての行動の拠点となる。自分が所持している車のスペック（購入時に参照できるものと同様）のチェックや、車の乗り換えもここで行うことになる。そのほかにも、セーブ・ロードといったデータ管理や、メモリーカードを使用しての車のトレードなども可能なのだ。また、直接「ＨＯＭＥ」とは関係ないが、ＭＡＰ上にはこのページの４つのカテゴリーに属さないポイントも存在する。それは、愛車の洗浄をしてくれる「CAR WASH」（もちろん有料だが）と、前のページでも触れた「MACHINETEST」（マシンテスト、こちらは無料）の２つ。特に洗車の方は、レースを重ねるごとに汚れてしまう愛車をキレイな状態に戻すことができるぞ。



▲キミの憧れの車がガレージに……。考えるだけでワクワクしちゃうね。



◀ＲＣＧの常識をくつがえす大ゲサ（？）な施設。車への愛が試される。

RACE～レース～

賞金を稼いで愛車をパワーアップ!!

何はともあれ、車のゲームだけあってメインはコレ。「ＧＴ」における公式戦「ＧＴリーグ」、〝ＦＲ車限定〟など条件つきの「イベント」、ひたすらタイムアタックに挑む「タイムトライアル」、ライセンス不要の草レース「スポットレース」など、実に多種多様なレースが用意されているぞ。しかも各レースは参加料も取られないうえに、たとえ最下位でも一応賞金は貰える（ほんの少しですけど）至れり尽くせりのシステムなのだ。前述の通り、レースはこのゲームでの唯一の収入源。充実したカーライフを送るためにも、とりあえず参戦をしてみてはいかがだろうか？



▲どんなレースだろうと、最終的にはキミの腕と愛車の性能にかかってくるぞ。



◀本文で紹介したほかにも、メモリーカードを使っての対戦もできるらしい。

DEALER～販売店～

まずは車を買わないと始まらないぞ

ゲーム開始時にキミの手元にある資金は、100万円だけ。これでは中古車しか買えないが、お金が貯まるまではじっとガマンしよう。各「DEALER」では、車のほかにもパーツを取り扱っている。お金に余裕ができたら、これらを買って愛車をチューンナップしてあげよう。また、中古は買うだけでなく売ることもできるので、買い替えのときには利用するといいだろう。



▶どうせ乗るなら、やっぱり新車に憧れてしまうよね。



▶中古の在庫は一定じゃない。日を改めるのもテ。

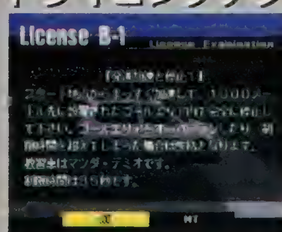


▲パーツも実在するものばかり。中古車でもチューンしだいでは新車に匹敵するぞ。

LICENSE～ライセンス～

ドライビングテクニックを磨く絶好の場

「LICENSE」では「Ｂ級」、「Ａ級」、「国際Ａ級」の３つのライセンスを取得することができる。なぜライセンスが必要なのかは、前のページで説明しているので割愛するとして、ここではそのライセンス認定試験の内容について簡単に説明しよう。まず「Ｂ級」では、急制動や基礎的なコーナリング（スローイン・ファストアウトなど）といった、初歩的なテクニックをチェックされる。次に「Ａ級」では、サイドブレーキを使ったコーナリングなどの、応用テクを重点的に。そして最後の「国際Ａ級」では、８つのコースの周回タイムにより判定がなされる。どのカリキュラムもクリアの基準がかなりシビアで、まさにワンミスが命取りになるといえる。幸い試験料はタダなので、安心して（？）何回でもトライできるぞ。



▲初めは簡単な課題も、後半になるとどんどんレベルアップするぞ。



▶それでも繰り返すうちに、自然とうまくなるから不思議だ。

クイックアーケードモード
QUICK ARCADE MODE

とにかく走りたい人のためのモード

こちらの「クイックアーケードモード(以下QAモード)」は、既存のRCGと同じスタイルを踏襲。車種とコースを選べば、いつでも走ることができるのだ。シングルレースや2P対戦、タイムアタックなども用意されているぞ。

4+αのステージのどこでも走行OK!

HIGH SPEED RINK



4コース中、比較的初心者向けに用意されたコース。1カ所のS字コーナーを除くと難しいコーナーもなく、ハイスピードのレースが楽しめる。



▲S字コーナーへは十分にスピードを落としてから入らないと曲がり切れないぞ。

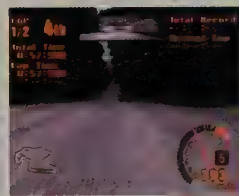


◀まだ腕に自信がないと思うキミは、まずこのコースでコツをつかんでおこう。

TRIAL MOUNTAIN



〝マウンテン〟という名前のとおりアップダウンに富んだコースで、まわりの自然も楽しめる。サーキットとはひと味違ったレースを満喫しよう。



▲大きな木に覆われた緑のトンネルなど、美しい自然の中を走行するのだ。



▶下り坂の先にはコーナーが見える。早めのブレーキングが必要なのだ。

GRAND VALLEY ~East Section~



HIGH SPEED RINKよりも少し大きめのサーキット。コーナーの外側には砂地が用意されている場合もあるので、迂闊なコースアウトはできない。



▲砂地に突っ込んでしまうとスピンは必至。大幅なタイムロスになってしまうぞ。



◀たくさんの観衆の前を走り抜ける。今にも歓声が聞こえてきそうだ。

CLUBMAN STAGE ROUTE5



夜の環状高速道路を思わせるコース。昼間に比べると格段に視界は悪くなっているが、光と闇が、見とれるほどの美しさを演出してくれる。



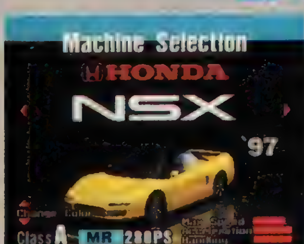
▲トンネルの中が唯一の明るい場所。道幅も狭いので、難易度は少し高めだ。



▶前を走るほかの車のブレーキランプも美しさを演出。コーナーの位置もわかる。

使用車種のホンの一部を紹介

「QAモード」では「GT」に登場する車種のすべてが使用できるわけではないが、それでも1つ1つ紹介しているとあっという間に誌面が尽きてしまう。そこで独断と偏見と趣味で選んだ3車種をここでは紹介しよう。実際には、24車種+αが使えるぞ。



▲ホンダのスポーツモデルの最高峰NSXの最新モデル。コーナリング性能を重視した作りになっている。



▲日産・シルビアのハッチバックモデル180SX。根強い人気を誇っており、峠などでもよく見かける車種だ。



▲マツダ・ランティス。車体が重く、あまり攻めるのには向かないが、スポーティーなフォルムで人気も高い。

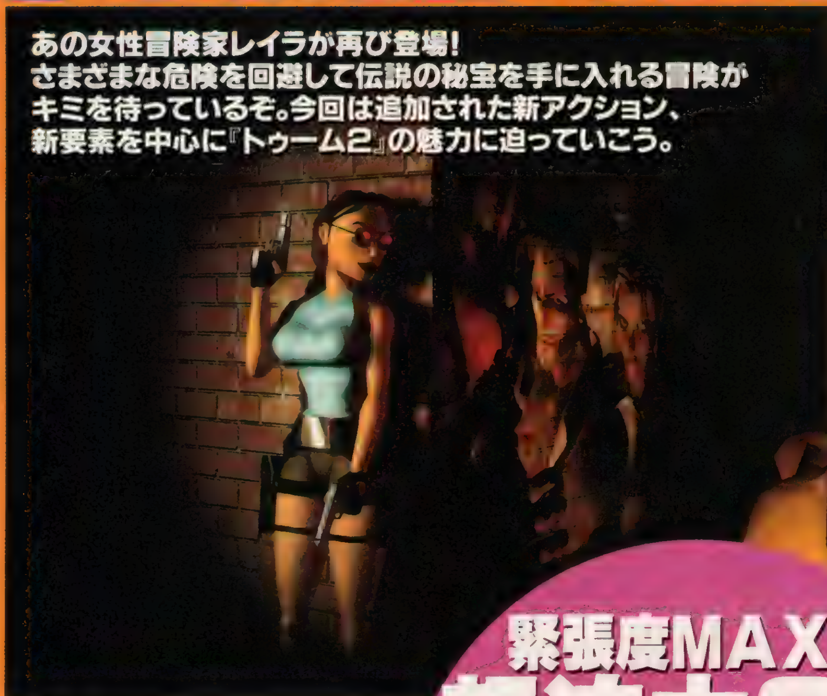
特定の条件を満たすと…

前号でも紹介したように、「QAモード」でも外車の使用は可能。ただし、そのためには一定の条件を満たさなくてはならないのだ。残念ながら、その条件はまだ明かせないが、レースゲームでの〝隠し〟といえば……ね?



TOMB RAIDER 2
トゥームレイダー2

あの女性冒険家レイラが再び登場！
さまざまな危険を回避して伝説の秘宝を手に入れる冒険が
キミを待っているぞ。今回は追加された新アクション、
新要素を中心に『トゥーム2』の魅力に迫っていこう。



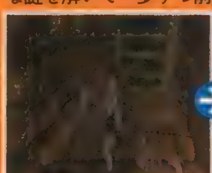


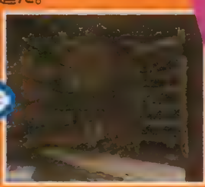
緊張度MAXの 超迫力3D アドベンチャー！

迫り来る敵と闘い、多彩な仕掛けの謎を解き秘宝を手に入れる、冒険家レイラ・クロフト。今回の彼女のターゲットは伝説の竜の秘宝サイアンの短剣で、同じくその秘宝を狙う凶悪な組織を相手に闘いが展開されていく。ここでは、前作からさらにパワーアップした『トゥーム2』の魅力を紹介しよう。

多彩な仕掛け

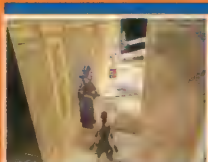
このゲームの最大の魅力は探索にある。ステージ中のどこかに隠されている、さまざまな謎を解いて一歩ずつ前進だ。





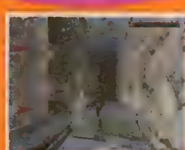
▲あやしいスイッチを押してみると……なんと天井が開き通路があらわれた。色々なところを隅々までチェックしよう！

恐怖のトラップ



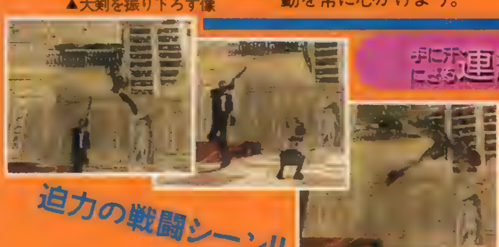
▲大剣を振り下ろす像

落とし穴や針の壁などといった、一瞬でも気を抜くと死んでしまうような、恐ろしい仕掛けやトラップが行く手を阻む！　慎重な行動を常に心がけよう。



▲次々と迫る針の壁！

手に汗にぎる連続アクション



迫力の戦闘シーン!!

遺跡に潜む猛獣や、同じ秘宝を狙う敵との戦闘は、まさに手に汗にぎる緊張の連続なのだ。

新アクションの追加で冒険の自由度もパワーアップ!!

ステージを探索するにあたって重要になるレイラのアクションは、前作よりもさらに豊富になっている。壁によじ登ることなどが可能になり、かなり自由度の高い本格的な探索が可能になったぞ。

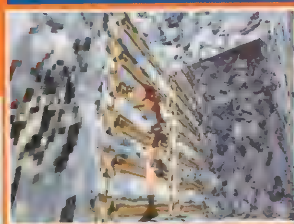




◀▼窓を銃撃で破壊。奥の部屋には、先に進むために重要なスイッチがあった。

壊せる窓は銃撃で撃ち破れ!

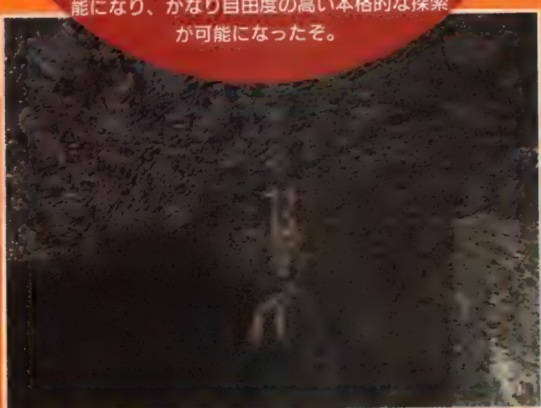
建物には銃撃などで壊せるガラス窓が存在する。場所によっては壊さなければ先に進めない所もあるのでガラス窓を見つけたらとりあえず撃ってみよう。



よじ登りで道を開け!

◀壁へのよじ登り。壁などにぶら下がった状態から、よじ登ることもできるぞ。

『トゥーム2』におけるレイラの主要アクションの1つ、よじ登り。ステージ中にはハシゴなど手足を掛けると、よじ登れそうな所がある。そんな壁を見つけたら、よじ登りを駆使してさらに行動範囲を広げていこう。



◀暗闇で底が見えない谷間に「カラカラ」と頼りない音が響く…。

ロープで谷間を越えろ

ワイヤーロープにつかまり谷間を越えるスリル満点のアクション！　しっかりとつかまっていないと危険だぞ。





◀暗闇で大活躍のトーチ。ちなみに投げたトーチは拾うこともできる。

トーチで明かりを灯せ!

暗がりなどではトーチを使って明かりを灯すことができる。また、このトーチは投げることも可能なのでたて穴などに投げ込み、底を確認するといった使い方もできるのだ。

乗り物でフィールドを突っ走れ!

ステージ中に登場する特定の乗り物を運転することも可能になった。さらに、乗り物で敵などをひき殺したり、障害物を破壊したりすることもできるぞ。豪快で派手なアクションシーンを決めよう！





▲▼▶乗り物をうまく使用しなければ、クリアがとても困難なステージもある。

TOMB RAIDER2
トゥームレイダー2

1/22 AVG	▶¥5,800	▶ビクターソフト
	▶MC(1ブロック)	



『トゥーム2』で改善された新要素を紹介!

セーブシステムも改善された!!

今回の『トゥーム2』では冒険中、いつでもセーブができるようになった。「この先は、ちょっとあやしいな」……と思ったら即セーブして先に進めば安心だね。



▲冒険中いつでもセーブできるのは、うれしい変更点だ。

コスチュームも変わる!!

雪山や、海上など、環境の変化によってレイラの服装や装備も変化するぞ。より現実に近いプレイ感覚を味わうための演出も、リアルに施されているのだ。



▲これはレイラの練習ステージでの服装。前作と服装がちょっと違うね。


あなたがいるから、
現世(うつしよ)だって悪くない。
SQUARESOFT
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


PlayStation
この世の裏に、常世あり。
ソウカイギ
双界儀™
ガランの日からこっち、もう私の人生めちゃめちゃだよ
日本のあちこちにワケわかんない大きな石柱立ってるし、
学校帰りに「寄り神」に襲われるし。私にだってまっとうな人生計画ってゆーのがあったのに。
今じゃすっかり寄り神撃退率ナンバーワンの防除班メンバーなんだから。
そうそう、教えてあげる。防神グッズなんてぜーんぜん効果ないからね。
発生警報を聞いたら、キミたち一般市民はすみやかに逃げるよーに。
あ、んなこと言ってる間に庙関からお呼びだよ。悪いけど、ひと仕事してくるね！
爽快な操作感覚。プレイステーションのアクションゲームで高いノウハウを持つ
「株式会社ユークス」が、実力を存分に発揮する。
4つの基本アクション（通常攻撃／咒方術／ジャンプ／高速移動）がそれぞれ4つのボタンに対応
シンプルな操作で多彩な技を繰り出せる。
舞台は「ガランの日」によって崩壊した日本の原風景。360度自由に移動可能なフィールドで
3Dフルポリゴンのキャラによる迫真のバトルが展開。
イベントシーン・バトルシーンをフルボイス化。ヒロイン御巫みづほには、京野ことみが声優初挑戦。
重厚なドラマを、映像と声が豪華に演出する。
アクション・アドベンチャー／今冬発売予定／CD-ROM三枚組／価格未定
©SQUARE／©YUKE'S
キャラクターイラストレーション：皇 名月

CAPCOM®



ビュンビュン走る3Dポリゴンごときで
驚いてはいけません。ド迫力のアクション、
シューティングもやりほーだい、
そのうえRPGまで。
イッキにやるのがもったいない、
という人はじっくりと。
この冬いちばんスカッとする冒険活ゲー、
ロックマン ダッシュ誕生。



新感覚フリーランニングRPG

ロックマン® DASH 鋼の冒険心

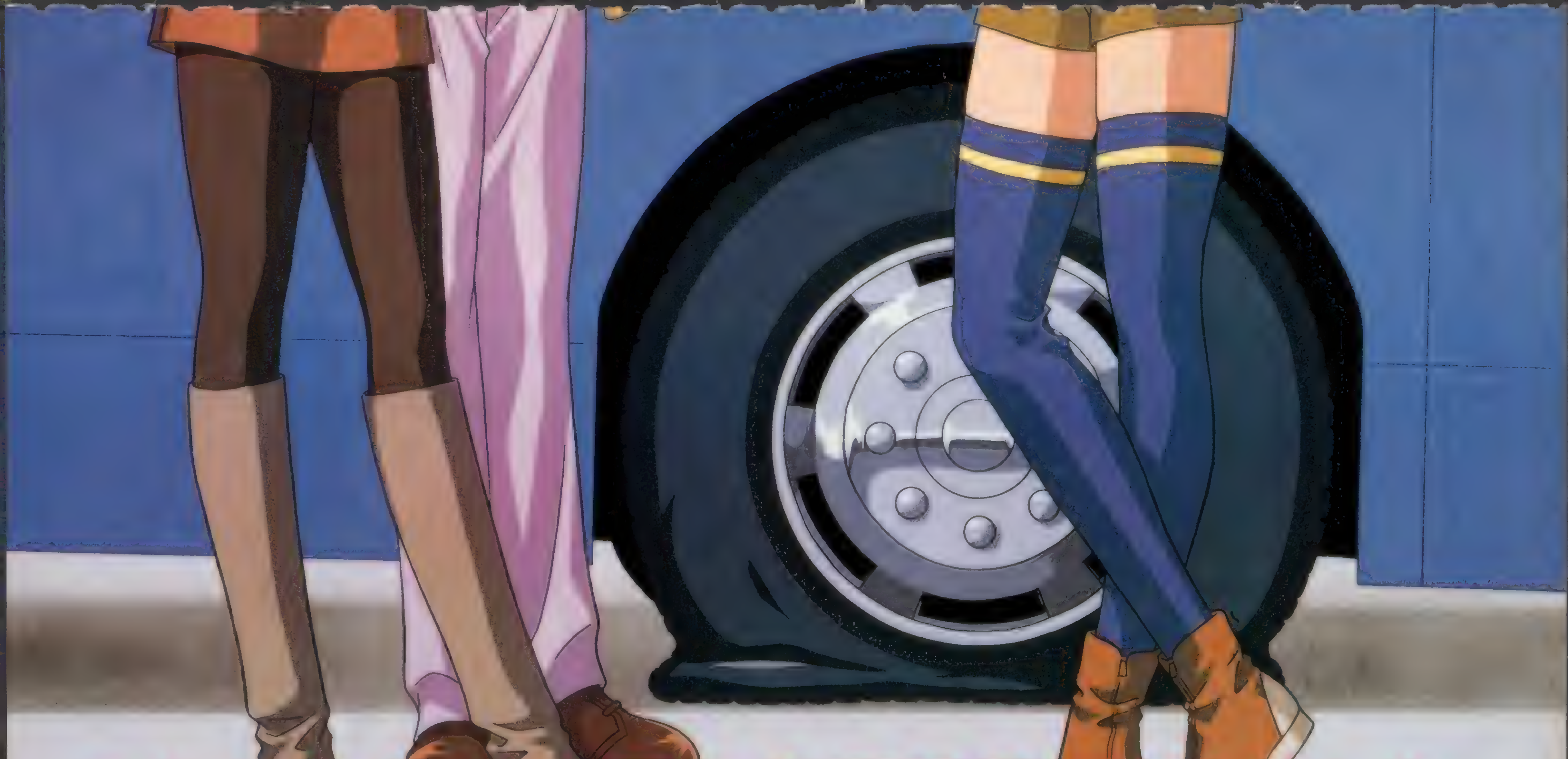
ロックマン ダッシュ プレイステーション用ソフト
'97年12月18日発売予定 標準価格5,800円(税別)

ROCKMAN 10th ANNIVERSARY ロックマン 10周年記念ソフト

TV-CFイメージソング "another sun"、エンディングテーマ "あなたの風が吹くから" 森下玲可 new single 12.25 On Sale.


PlayStation
じ〜っくりヤッても興奮！
イッキにヤッてもジ〜ン。
©CAPCOM
©CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED
株式会社カプコン 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX 通信 06-947-4540
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718
札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)223-3339 松山(089)934-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
●カプコン・ホームページ 最新ソフト情報はインターネットでチェック!
http://www.capcom.co.jp/


PIONEER LDC
NOT DiGITAL
action/circuit/dialog/emotion/empathy/expression/icon/love/motion/smile/voice......and more
PlayStation
Noël
La neige
Nous sommes vraiment désolés de différer le lancement.





今、冒険の旅へ… 君と出会うために
12.2
PlayStation
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です



5 on Sale
恋愛ロールプレイングゲーム/定価5,800円(税別)
BLUE BREAKER
ブルーブレイカー
〜笑顔の約束〜
TSUMA TO NARU MONO WO
AGASHI DASU TABI NI DERU
HI GA YATTE KITA.
KARE NO CHICHI DIZA HA
KIMYOU NA UDEWA WO
TOCHU NI ARU HOKORA NI
OSAMETE KURU YOU NI IU.
KEIN HA DAIDAI TSUTAWARU
MEIKEN [TOUGA] WO
TAZUSAE ASHA TO
TABIDATSU.HOKORA NI
TADORI TUITA HUTARI GA
DIZA KARA UKETOTTA
DEWA WO HOKORA NI
OSAMETA SONO TOKI ATARI
NI GOUON GA HIBIKU.ASHA
GA ITTA.[DENSETSHU NO
MAOU DAKU RODO NO HUUIN
GATOKETA] TO.ROUBAI SURU
KEIN.SINZITU WO SHIRU
ASHA.YOMIGAETTA MAOU.
IMA KEIN NO HARAN NI
MICHITA BOUKEN GA
HAZIMATTA NODA.
[BLUE BREAKER]
HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13 ■ヒューマンテレホン通信 0422(70)7796 ■ホームページアドレス http://www.human.co.jp
●スタッフ募集中●職種:1.プログラマー 2.CGデザイナー(2D・3D) 3.プランナー 4.サウンドクリエイター 5.クリエイター養成スクールの専任講師または運営管理 6.広報・宣伝 7.営業 ※詳細は電話にてお問い合わせください 総務部Tel.0422(70)7777
制作/ヒューネックス株式会社 HuneX


KONAMI
KONAMI
ときめきメモリアル
Action Figure Modeled on
idol of
it's
SHIORI FUJISAKI ™
with
WINTER CLOTHING AND BAG
AGES 4&UP
WARNING:
CHOKING HAZRD-Small parts.
Not for children under 3 years.


Action Figure
White Figure 2
Figure
very very rare
valuable
ときめきメモリアルプライズの新作、アクションフィギュアがブリスターパックで遂に登場！
KONAMI PRIZE
1998.3
コナミのプライズ景品
アミューズメントスペースでGET!!
konami prize
3月登場
FIGURE SERIES
next march at amusement space
アクションフィギュアVol.1
ときめきメモリアル
こんなプライズが欲しかった！
プライズでアクションフィギュアが登場するアピール性は、ブームを起こさせる程のインパクト。それもブリスターケースという、うれしい仕様。シリーズ化も決定し第一弾はきらめき高校冬服バージョン、高級感漂うつや消しタイプ。
○人気の高い藤崎詩織・虹野沙希・館林見晴・片桐彩子、4人のキャラが登場。
ときめきホワイトフィギュア
圧倒的な高級感はフィギュアの概念を変える!!
プライズでは不可能と言われていた、ポリストーン製のフィギュアがついに登場。陶器に近いこの素材、品質はもとよりこれまでにない高級感をかもし出しているのが最大の特徴。
ときめきフィギュア2/冬服
あの大ブレイクしたリアルフィギュアがクオリティアップされて帰って来た！
待望の冬服バージョン。
'97年春 登場して大好評を博し、爆発的な高インカム商品として人気を呼んだ、リアルタイプの第2弾。前回の作品からフューチャーしたデータ・技術を元に、さらに高品質に挑戦した絶品と呼んでいい仕上がり。
冬服バージョン・立ちポーズ1/8スケール仕様。
○藤崎詩織・如月未緒・早乙女優美・紐緒結奈
美樹原愛・館林見晴・朝日奈夕子・片桐彩子
虹野沙希・鏡魅羅・清川望・古式ゆかり、の
12人キャラが勢揃い。
KONAMI CREATIVE PRODUCTS
CP
「ときメモ商品のあるアミューズメントスペース」へお問い合わせください。
場合がありますので、ご了承ください。CPホームページ http://www.konami.co.jp/cp/cp3.html
コナミ株式会社
コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573
ホームページアドレス
http://www.konami.co.jp

電撃RPG宣言'98

史上最強のＲＰＧ特集第3弾！　年末年始じっくりプレイが好きな人にはたまらない、これぞ冬の真骨頂。さあ、貴方好みのソフトを見つけて、暖かい部屋でレッツプレイ！今回はメモリーカードシール・ＲＰＧスペシャルまで付いてまさにお買い得なのです！

イラスト／Ｃ次郎





3号連続 RPG大特集 第3弾

今回のオススメはなんと言ってもメモリーカードシール！ 古今東西PS有名RPGを網羅した上に、年末発売の最新ソフトまで収録。メモリーカードが美しく整理できる文字だけシール（台紙シールに貼って使用）、とりあえず取っておくと、後でワクワクしちゃうことが起こる謎のシールまでついて、このお値段！って付録やん！ とまあ、こんなオチでした。

ゲーム序盤の総合チェックに加え、スペシャルインタビューも掲載!!

テイルズ オブ デスティニー

TALES of DESTINY



スタン・エルロン

曲がったことが嫌いな正義漢。優柔不断で状況に流されやすいところがあり、それゆえに事件に巻き込まれることも。ルーティたちとの出会いは、彼をどんな運命へと導くのだろうか……。

RPGファン期待の新作ソフト『テイルズ オブ デスティニー（以下、TOD）』の発売まであとちょっと。今回は、「それまで待ちきれない！」という人のために、ゲーム序盤のストーリーを大公開！ アイテムや特技&晶術、登場モンスターも一覧表でバッチリ紹介するぞ。さらに特別企画として、『TOD』のキャラクターデザインを手がけた、いのまたむつみ先生への直撃インタビューもお届けしちゃうのだ！

序盤のストーリーを徹底解説

前号までのあらすじ　飛行竜〜ストレイライズ神殿



▲▶飛行竜、レンズ、ソーディアン、神の眼……。さまざまな謎をはらみつつ、ストーリーは進行していく。

物語は、飛行竜に密航したスタンが"知性を持つ剣"ソーディアン・ディムロスと出会うところから始まる。ところが、飛行竜はモンスターに撃墜され、スタンは命からがら脱出することに……。その後、雪山でのウッドロウ、チェルシーとの出会いと別れを経て、スタンはようやくジェノスの町に到着。なりゆきで冒険者コンビ・ルーティ&マリーとパーティを組むことになったスタンだったが、あることが原因で、3人は少年剣士リオン率いるセインガルド王国の兵士たちに逮捕されてしまう。「ある任務を遂行すれば命は助ける」という国王の言葉を信じ、3人はリオンと共に、ストレイライズ神殿へ調査に向かうことになる。

しかし、そこで一行が目にしたのは、石化された少女・フィリアと、破壊された無惨な神殿の姿だった……。

テイルズ オブ デスティニー	
12/23 RPG	▶¥5,800　▶ナムコ ▶MC(1ブロック)

Premium Presents プレミアムプレゼント

No.1 いのまたむつみ先生のサイン色紙 3名



▲いのまた先生直筆のイラスト入りサイン色紙。貴重な一品。

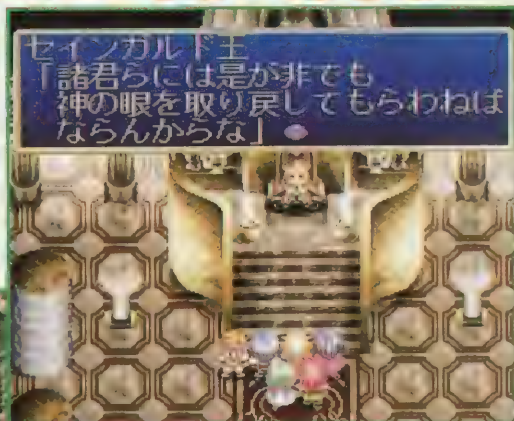
※プレゼントの応募方法はP.98を参照してください。



Rutee Kartret

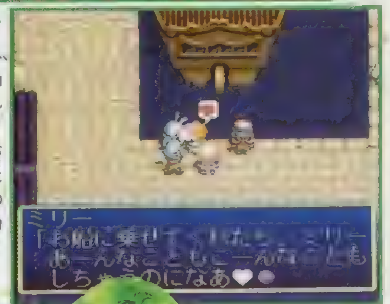
城下町ダリルシェイド、再び

ストレイライズ神殿での調査を終え、フィリアを伴ってダリルシェイドへと戻ってきたスタンたち。事件のてん末はセインガルド国王へ報告したものの、巨大レンズ「神の眼」を持ち去った大司祭グレバムの目的や、その後の足取りはまったく不明のままだった。引き続きこの事件の調査を命じられたスタンたちは、「神の眼」の行方に関する情報を集めるために、町で聞き込みを始めるのだった。



◀スタンたちは、「王国の遺跡を荒らした犯罪者」から一転して、国の大事を任される立場となってしまう。





◀ダリルシェイドの船乗りたちから、口々に「海の怪物」の噂話を聞かされるスタンたち。
▶ちょっとしたお遊び的な会話がたっぷり楽しめるのも、「TOD」の魅力なのだ。

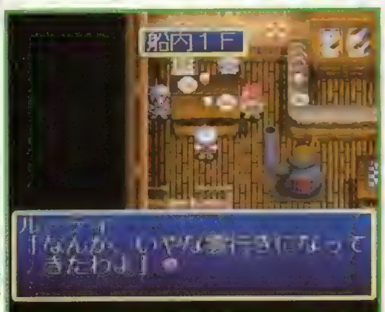
ルーティ・カトレット

気が強く、金に関してはかなりシビアな面を見せるルーティ。序盤での彼女の言動は、まさにそれを裏付けるものだ。しかし実は、それは彼女の優しさを隠す仮面なのかもしれない――。

魔の海に潜むもの



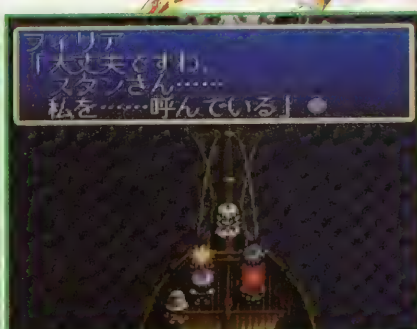
Philia Phillis



▶どうにか出航したものの、早くも怪しげな雰囲気が船を取り巻く。

最近、町をにぎわしている「魔の海域に出る海の怪物」の噂話を聞き、何か関係があるかも知れないと、港へ向かう一行。すると、港にいた船乗りの1人から、ちょっと前に、大きな石像が船でカルバレイスに運ばれたという情報を得ることができた。スタンたちは、船で後を追おうとするが……。



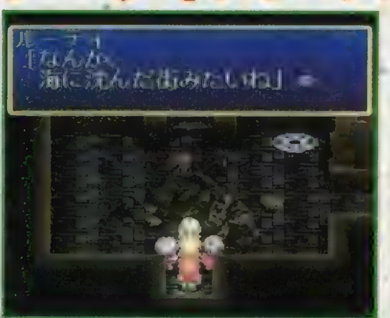


▲無謀を承知で海竜と戦おうとするスタンたちを制し、単身、海竜の前に進み出るフィリア。

フィリア・フィリス

優しくておっとりした性格のフィリア。普段は目立つ行動はしないものの、時折見せる責任感の強さが彼女の魅力だ。かなりの潔癖性とのことだが、そのエピソードはいつ見られるのか?

ソーディアンマスター・フィリア



▶海底にある都市の遺跡らしき場所。ここにはどんな人々が住んでいたのだろう。

船を仕立ててカルバレイスに向かう途中、スタンたちは伝説の"海竜"に遭遇する。その海竜から不思議なメッセージを受け取ったフィリアは、謎の海底都市へと一行を導いていく。海底の町へと降り立ったスタンたちは、「不思議な呼び声が聞こえる」というフィリアの導きに従って、迷路のような海底都市の中を、奥へと向かって進んでいくのだった。



◀海底ということで、登場するモンスターも水棲の生き物ばかりだ。



4人目のソーディアン登場!!

▶ついに登場した4人目のソーディアン・クレメンテ。はたして彼は、どんな力を秘めているのか？



Woodrow Kelvin

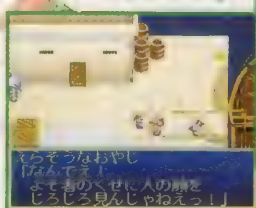
23歳という若さながら、クールで冷静な大人の男という印象を与えるウッドロウ。その弓から

ウッドロウ・ケルヴィン

繰り出す攻撃はかなり強力なので、序盤ですぐにパーティから外れてしまうのが、非常に残念だ。

火の国・カルバレイスへ

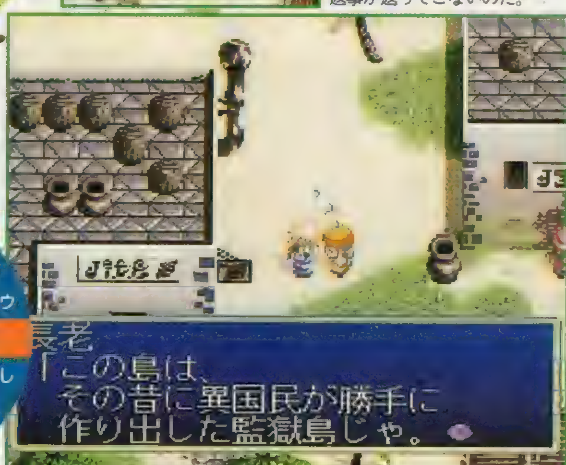
▶町の住人は、なぜかみんな外国人が嫌い。





◀話しをしようにも、まともに返事が返ってこないのだ。

ようやく、グレバムが向かったと思われる常夏の国カルバレイスへと到着した一行。さっそく情報収集のために、町の住人たちに話を聞こうとする。しかし、彼らはなぜか外国人であるスタンたちを快く思っていない様子だ。何人かに話を聞いているうちに、その態度の裏には、この国の成立に関わる暗い過去が関わっていることがわかるのだが……。





▲「TOD」名物"ミニゲーム"。今回も各所に用意されているぞ。

◀他国の囚人たちの流刑地として、カルバレイスは誕生した。その呪われた過去が、住人たちにかたくなな態度を取らせている。



Chelsea Tone

ちょっとおマセな言動がかわいいチェルシーは、パーティのマスコット的存在だ。ウッドロウ

チェルシー・トーン

と同様、序盤ですぐに別れてしまうのだが、ウッドロウとは違った意味で、残念かも（笑）。

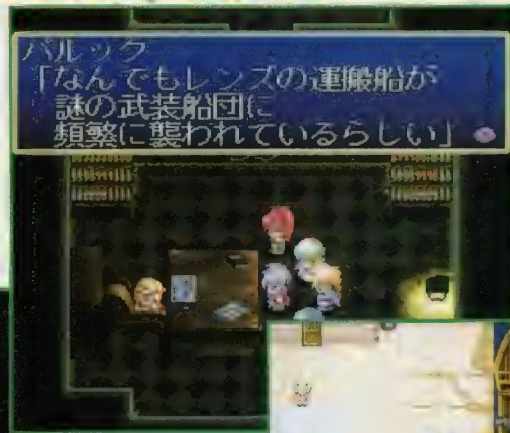
「神の眼」の情報を求めて……



リオン・マグナス

登場シーンから、冷徹でひねくれた性格を遺憾なく発揮（？）してくれるリオン。スタンたちには決して打ち解けようとしない彼が、心を開いてくれる日ははたして来るのだろうか……？

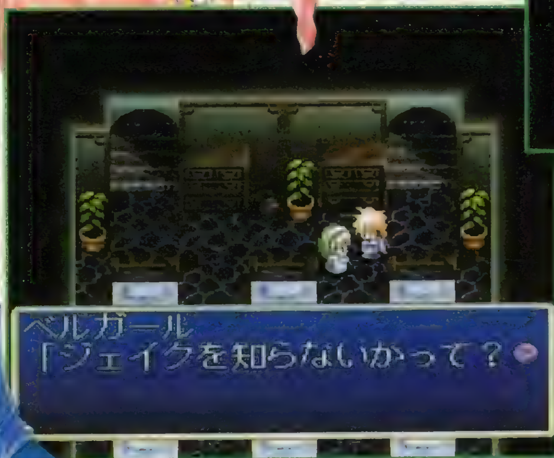
「神の眼」の情報を求め、スタンたちは船乗りたちに話を聞こうと港へ向かった。すると、ある船乗りが、その行方について知っているらしい、ということがわかる。さっそく一行は、その人物の捜索を始めたのだが……。



▼この正体不明の襲撃者とグレバムには、何か関係があるのだろうか？



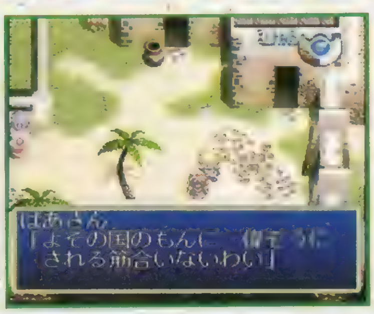
▶港にいた水夫から、ダリルシェイドで聞いた「大きな像」についての情報を入手。やはりグレバムはここに来ていたようだ。



◀話を聞いていくうちに、「大きな像」の行方を知っているジェイクという水夫の存在が明らかになる。彼を捜して、スタンたちは町を歩き回ることに。

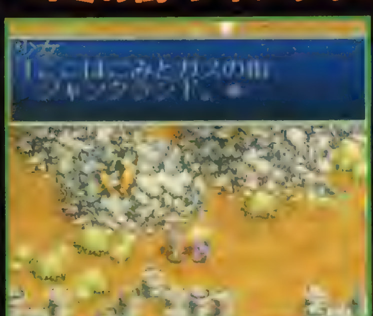
カルビオラの神殿へ突入！

カルバレイスの中央にあるカルビオラの町に、巨大な神像にカムフラージュされた「神の眼」が運ばれたという情報を得て、やってきたスタンたち。カルバレイスではおなじみの〝外国人に対する敵意の視線〟にさらされながらも、「神の眼」についてのさらなる情報を入手することができた。どうやら、町の中にあるストレイライズ神殿に「神の眼」は持ち込まれたらしい。一行は、事実を確かめようと、神殿に忍び込む決意をするのだった。

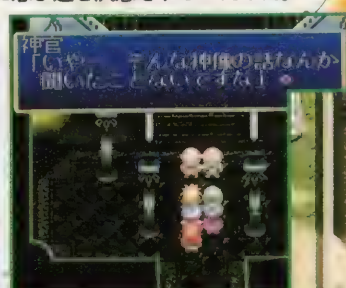


▶ここでもまた、住人たちからは冷たい反応しか返ってこない。

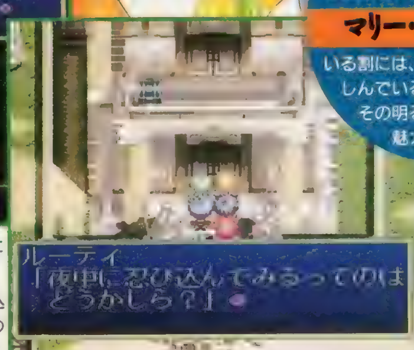
"ゴミの街"ジャンクランド



◀「TOD」の世界には、ゴミとガスに覆われた、まさに〝掃き溜め〟のような町も登場する。はたして、ここでは、どんなドラマが展開するのだろうか？



▲何も知らないと言う神官。確かにここに運び込まれたはずだが……。



▶ルーティの提案で、夜中に忍び込むことに。はたして、本当に「神の眼」はこの神殿にあるのだろうか？



マリー・エージェント

普段はボーッとしているが、戦いのときは生き生きとした表情を見せるマリー。記憶を失っている割には、けっこう人生を楽しんでいるようにも思えるその明るさが、彼女の魅力なのかも。

ゲーム序盤に登場する

特技&晶術・アイテム・モンスターリスト大公開!

前回及び今回の記事で紹介している、「飛行竜でのスタンとディムロスの出会い」から「セインガルドのストレイライズ神殿」「海底都市・ラディスロウ」、そして「カルバレイスのストレイライズ神殿」までに登場する、特技&晶術、武器・防具・装飾品・道具などのアイテム類、モンスターのデータを、一覧表にして一挙に掲載！このページを隅から隅までしっかりと読めば、『TOD』の世界をより深く理解できることは間違いなしだ。ちなみに、掲載したこれらのデータは、『TOD』に登場する全アイテム&モンスターの中のほんの一部にすぎない（アイテムなどは、全体の約5分の1程度である）。ゲームが進んでいけば、多種多彩なアイテムが、さらに続々と登場してくるのだ。

【特技】

キャラクターごとに技を分類し、習得LV順に掲載。LV未表記の技は、アイテム入手などの条件を満たすことで使用可能となる。

	名称	消費TP	習得LV	解説
スタン	魔神剣	2	2	剣圧でダメージを与える遠距離攻撃技。
	飛燕連脚	4	5	2段蹴りのあとに武器での攻撃を加える、3段攻撃技。
	烈空斬	6	9	小さな跳躍から勢いをつけた回転斬りを放つ。
	虎牙破斬	8	13	上下から敵に襲いかかって2段斬りで攻撃。
	獅子戦吼	16	24	闘気を前方の敵集団に叩きつけて吹き飛ばす。
	爪竜連牙斬	10	31	敵の方に突っ込んで、次々に斬り払う豪快な技。
	鳳凰天駆	8	—	奥義。回転ジャンプの後、炎をまとって敵に突撃する。
	魔王炎撃破	12	—	奥義。炎の波動を放ってダメージを与える技。
ルーティ	サーチガルド	2	5	足元を探してお金を見つける。
	スナイプエア	3	8	ジャンプして空中の敵に勢い良く突きを放つ剣技。
	ローバーアイテム	7	13	敵の持っているアイテムを盗む。
	エスケープ	10	19	煙幕を発生させて、その隙に逃げる。
	スナイプロア	12	26	低い姿勢での高速移動から突き上げる剣技。
リオン	魔神剣	2	2	(スタンの同名の技と同じ)
	飛燕連脚	4	5	(スタンの同名の技と同じ)
	虎牙破斬	8	12	(スタンの同名の技と同じ)
	爪竜連牙斬	10	19	(スタンの同名の技と同じ)
	空襲剣	12	27	低い姿勢での高速移動から突き上げる剣技。
フィリア	インスペクトアイ	2	3	敵単体の能力値を調べる。スペクタクルズと同じ効果。
	フィリアボム	3	7	フィリア特製の薬品をぶつけて、ダメージを与える。
	F.フィールド	12	12	敵の侵入を阻む"光の壁"を作り出す。
	ツインボム	6	18	フィリア特製の薬品を2つ同時に敵にぶつける。
	ハイドバーティ	33	25	移動中、敵と遭遇する確率を下げる。
ウッドロウ	豪烈	4	4	気合いを込めた一撃を放つ弓技。
	風神剣	3	11	突きによる剣圧で攻撃する遠距離攻撃技。
	疾風	7	15	矢を連射する弓技。矢の本数はレベルで変化する。
	断空剣	10	20	自分の体を回転させてできた竜巻に、敵を巻き込む剣技。
	陽炎	14	26	残像を残して空中に消え、不意打ちをする技。
マリー	猛襲剣	3	3	体当たりのあとに、強烈な剣撃を叩き込む2段攻撃技。
	魔神剣・改	3	6	魔神剣をより強力にした技。
	剛雷剣	5	10	高速で2回、目標の敵を斬りつける。
	剛・魔神剣	10	15	魔神剣に、気絶させる効果が加わった技。
	獅子戦吼	16	22	(スタンの同名の技と同じ)
	陽炎	14	28	(ウッドロウの同名の技と同じ)
チェルシー	あたるシンフォニー	5	—	一定時間、味方の攻撃の命中率がアップする歌を歌う。
	かわせマーチ	6	—	一定時間、味方の回避率がアップする歌を歌う。
	豪烈	4	5	(ウッドロウの同名の技と同じ)
	疾風	7	10	(ウッドロウの同名の技と同じ)
	迅雷	8	16	電気を帯びた矢を放ち、敵を気絶させる効果を持つ弓技。
コングマン	ボルトスラスト	3	5	電気を帯びた強力なパンチを叩き込む。
	ロンブショルダー	5	11	体当たりの後、強力なアッパーを叩き込む2段攻撃。
	グレイトアッパー	7	18	強力な踏み込みからアッパーを叩き込む。

【晶術】

ソーディアンごとに分類し、習得LV順に掲載。基本的に1系統の術しか覚えないが、クレメンテだけは他の系統の術も使用可能だ。

	名称	消費TP	習得LV	解説
ディムロス	ファイアーボール	5	1	火炎弾を発射する。
	イラプション	16	7	大地をマグマに変えて範囲内の敵にダメージを与える。
	ファイアウォール	23	13	敵単体を炎の壁で攻撃する。
	ファイアストーム	30	19	敵のまわりに炎の嵐を巻き起こす、範囲攻撃術。
	フレアトーネード	50	32	地面からマグマを吹き上げて攻撃する範囲攻撃術。
アトワイト	ファーストエイド	5	2	味方1人のHPを小回復する。
	アイスニードル	6	5	無数の氷刃を飛ばして敵単体を攻撃する。
	ディープミスト	3	7	敵の攻撃の命中率を下げる効果を持つ霧を発生させる。
	アイストーネード	14	10	敵を氷の嵐に巻き込む、範囲攻撃術。
	アシッドレイン	7	12	酸の雨を降らせて、敵の防御力を下げる。
	アンチドート	8	13	味方1人の毒を消し去る。
	バリアー	8	15	味方1人に水の膜の防御壁をかぶせる。
	アイスウォール	22	17	敵単体を氷の壁に閉じこめてダメージを与える。
	リカバー	18	19	味方1人の毒、麻痺、石化を解除する。
	ヒール	10	21	味方1人のHPを中回復する。
	シャープネス	12	24	味方1人の攻撃力を上昇させる。
	サイレンス	10	26	敵の呪文を封じる。
	ナース	20	30	味方全員のHPを回復する。
シャルティエ	ストーンブラスト	5	3	石つぶてを発して敵単体を攻撃する。
	グレイブ	10	8	地面から岩の槍を出現させて範囲内の敵を攻撃する。
	ピコハン	9	10	敵単体の頭上にハンマーを落として気絶させる。
	ストーンウォール	22	16	敵単体を石壁に閉じこめてダメージを与える。
	ピコピコハンマー	40	21	巨大なハンマーを落として範囲内の敵を気絶させる。
イクティノス	ウインドアロー	6	2	風の矢を発して敵単体を攻撃する。
	ストーム	12	9	敵のまわりに突風を巻き起こす、範囲攻撃術。
	ストリームアロー	18	12	風の矢を敵単体に向けて連続発射する。
	ウォールウインド	25	16	つむじ風を巻き起こして範囲内の敵を攻撃する。
	エアスラスト	40	22	かまいたちを発生させて範囲内の敵を攻撃する。
クレメンテ	ファイアーボール	5	2	(ディムロスの同名の術と同じ)
	ウインドアロー	6	4	(イクティノスの同名の術と同じ)
	ストーンブラスト	5	6	(シャルティエの同名の術と同じ)
	ライトニング	9	8	小さな落雷を生じさせて敵単体を攻撃する。
	ストーム	12	11	(イクティノスの同名の術と同じ)
	アイストーネード	14	13	(アトワイトの同名の術と同じ)
	トラクタービーム	20	16	地上の敵を空に持ち上げて落とす、範囲攻撃術。
	ストーンウォール	22	19	(シャルティエの同名の術と同じ)
	レイ	30	22	光の雨を降らせて範囲内の敵にダメージを与える。
	サンダーブレード	33	25	敵のまわりに落雷を生じさせる、範囲攻撃術。
	ホーリーランス	57	31	無数の光の槍で敵を突き刺す、単体攻撃術。
	フレアトーネード	50	34	(ディムロスの同名の術と同じ)

【装飾品】

武器や防具以外の装備品。防御力や攻撃力などの能力値を変化させる以外にも、さまざまな効果を持つものが存在する。

名称	効果	価格
マント	布製のマント。防御力が1上がる。	5
レザーマント	革製のマント。防御力が2上がる。	50
タリスマン	お守りの一種。防御力が5%上昇する。	1000

<表中の略号の見方>●【武器】【防具】:「装備可能なキャラ」欄の、ス=スタン、ル=ルーティ、フ=フィリア、リ=リオン、ウ=ウッドロウ、マ=マリー、チ=チェルシー、ジ=ジョニー、コ=コングマン。●【道具】:「効果」欄の"FOOD"の数値は、食品アイテムをフードサックに入れたときにプラスされる値。また、"アタッチメントディスク"とは、ソーディアンに装備すると能力値をアップさせる効果があるアイテムのこと。

【武器】

剣や斧といった武器の種類ごとに分け、価格順に掲載。「装備可能なキャラ」欄の略号は、左ページ下の文を参照のこと。

名称	斬り攻撃	突き攻撃	命中	価格	装備可能なキャラ
ショートソード	8	8	30	20	ス、ル、リ、ウ、マ
ロングソード	15	15	―	40	ス、リ、ウ、マ
レイピア	9	13	20	90	ス、ル、リ、ウ、マ
サーベル	25	16	―	120	ス、リ、ウ、マ
ナイツサーベル	35	18	10	400	ス、リ、ウ、マ
ファインサーベル	40	20	―	480	ス、リ、ウ、マ
ハンドアックス	30	17	5	160	ス、マ
バトルアクス	70	25	10	600	ス、マ
セルフボウ	10	10	10	20	ウ、チ
ロッド	5	5	10	5	フ
ジェムロッド	18	18	10	240	フ
ルーンスタッフ	18	18	10	400	フ
メイス	24	24	10	280	ス、フ、マ

【道具】

使用アイテム（戦闘中・通常時）、食品、アタッチメントディスク、貴重品（基本的に自分では使用しない）の順に掲載。

名称	効果	価格
アップルグミ	ゼリー状薬品。HPが最大値の30%分回復する。	30
オレンジグミ	ゼリー状薬品。TPが最大値の30%分回復する。	100
ミックスグミ	ゼリー状薬品。HPとTPが最大値の30%分回復する。	120
レモングミ	ゼリー状薬品。HPが最大値の60%分回復する。	250
オベロナミンC	オベロン社製の液状薬品。HPが最大値の35%回復する。	50
オベロンEX	オベロン社製の液状薬品。HPが最大値の65%回復する。	300
ホーリィボトル	聖気封入の壷。敵を遠ざける効果がある。	40
ダークボトル	邪気封入の壷。敵が近寄ってくる効果がある。	41
パナシーアボトル	毒・麻痺・石化の状態を回復する万能薬。	80
ライフボトル	生命の水。戦闘不能状態の仲間を回復させることができる。	150
フレアボトル	攻撃力が一定時間の間だけ30%上昇する火酒。戦闘中に使用。	200
ルーンボトル	アイテム鑑定などの効果を持つ、不思議な薬。	500
スペクタクルズ	敵のHP、TP、属性を知ることができる、不思議なレンズ。	5
ふるびたつえ	年代を感じさせる古びた杖。凝った意匠が施されている。	―
セボリー	薬草の一種。TP最大値が5%上昇する。	250
ベルベーヌ	薬草の一種。AGLが1上昇する。	750
ロールパン	食品。FOODが10上昇する。	20
リンゴ	食品。FOODが10上昇する。	30
モンキーバナナ	食品。FOODが12上昇する。	40
チーズ	食品。FOODが20上昇する。	70
ジャム	食品。FOODが30上昇する。	30
チキン	食品。FOODが200上昇する。	420
クリーミーチーズ	食品。FOODが400上昇する。	1050
サンマ	食品。FOODが10上昇する。	30
まるそうだ	食品。FOODが15上昇する。	2
ヤリイカ	食品。FOODが35上昇する。	100
すずき	食品。FOODが50上昇する。	130
どくかます	食品。FOODが150上昇する。	2
あかあまだい	食品。FOODが170上昇する。	480
たい	食品。FOODが820上昇する。	1800
まぐろ	食品。FOODが1500上昇する。	3000
とらふぐ	食品。FOODが1800上昇する。	4000
むしくいリンゴ	食品。FOODが－100される。	2
SW020020	アタッチメントディスク。斬り攻撃+20、突き攻撃+20の効果。	―
SP010022	アタッチメントディスク。斬り攻撃+10、突き攻撃+22の効果。	―
つるはし	貴重品。岩を崩す道具。外壁に使っても壊れない。	150
フードサックS	貴重品。食べ物をまとめて入れる袋。最大200まで入る。	30
フードサックM	貴重品。食べ物をまとめて入れる袋。最大2000まで入る。	30
ワールドマップ	貴重品。自分のいるところが一目でわかる優れモノの世界地図。	65535

【防具】

鎧、盾などの装備部位ごとに分類し、防御力の順に並べて掲載。「装備可能なキャラ」欄の略号は、左ページ下の文を参照のこと。

名称	防御	回避	価格	装備可能なキャラ
クローク	4	―	6	ス、ル、フ、リ、ウ、マ、チ、ジ、コ
レザーアーマー	8	―	30	ス、ル、リ、ウ、マ、ジ、コ
ストレイローブ	10	―	―	ル、フ、チ、ジ
チェインメイル	16	―	180	ス、ル、リ、ウ、マ、ジ、コ
アンバークローク	26	20	340	ル、フ、チ、ジ
リングメイル	32	―	410	ス、リ、ウ、マ、コ
ウッドシールド	1	5	25	ス、リ、マ
ラウンドシールド	2	10	85	ス、リ、マ
カイトシールド	3	15	350	ス、リ、マ
フィートシールド	4	18	630	ス、リ、マ
リボン	1	―	45	ル、フ、マ、チ
ベレット	2	―	15	ル、フ、チ、ジ
レザーヘルム	4	―	20	ス、リ、ウ、マ、コ
アンクベレット	5	5	160	ル、フ、チ、ジ
アイアンサレット	8	―	200	ス、リ、ウ、マ、コ
ランドベレット	10	5	495	ル、フ、チ、ジ
ブルーリボン	12	―	420	ル、フ、マ、チ
アーメットヘルム	16	―	562	ス、リ、ウ、マ、コ
レザーグローブ	1	―	12	ス、ル、リ、ウ、マ、コ
アイアングローブ	5	―	280	ス、リ、ウ、マ、コ

【モンスターデータ】

モンスターのレベル順に掲載。リオンは「ハーメンツ村」でのイベント時にのみ登場。

名称	LV	HP	TP	ガルド	レンズ	経験値	入手アイテム
プチデビル	1	32	0	1	1	1	―
バーバリアン	2	45	0	2	0	1	アップルグミ
スノーバニー	3	91	0	0	1	1	アップルグミ
ピヨピヨ	3	74	0	10	1	1	アップルグミ、チキン
カンバラーベア	4	120	0	4	1	2	オレンジグミ、アップルグミ
G.スラッグ	5	155	0	0	2	3	アップルグミ
ボアス	5	110	0	1	1	3	―
アウル	6	200	0	8	0	4	チキン
オークジェリー	6	190	0	4	1	8	オレンジグミ、アップルグミ
G.ビー	6	180	0	0	2	4	アップルグミ
ウルフ	7	250	0	8	1	6	ビーストミート
スネーク	7	230	0	4	1	8	パナシーアボトル
ソルジャー	8	280	0	14	2	7	アップルグミ、ライフボトル
チュンチュン	8	225	0	10	1	7	アップルグミ、チキン
ロックバブーン	8	260	0	5	3	8	モンキーバナナ
オークロット	9	380	0	0	8	10	リンゴ、むしくいリンゴ
マッシュルーム	9	285	0	3	2	10	ベジタブル
クリスタル	10	300	0	0	5	12	―
リオン	10	9999	999	48	2	180	エリクシール、オベロナミンC
ガーゴイル	11	352	30	0	5	16	パナシーアボトル、オレンジグミ
シースラッグ	11	362	0	1	3	16	オレンジグミ
スターフィッシュ	11	344	64	8	2	16	オレンジグミ
リザードマン	11	380	0	30	0	15	サーベル
カトルフィッシュ	12	321	0	4	2	19	ヤリイカ
スコーピオン	12	482	0	20	2	20	オレンジグミ、パナシーアボトル
ホーネット	13	420	0	38	1	24	パナシーアボトル
リザード	13	500	0	40	2	25	ビーストミート
プリーステス	14	534	60	30	3	29	オレンジグミ、アップルグミ
ヴァルチャー	15	573	0	33	0	31	チキン
ポイゾンスネーク	15	588	0	31	1	32	パナシーアボトル、ビーストミート
モンクソルジャー	17	684	0	96	0	48	アップルグミ
G.リーチ	19	873	0	37	1	52	オレンジグミ

『TOD』SPECIAL 対談

キャラクター誕生の舞台裏に迫る!!

いのまたむつみ先生×(株)ナムコ 吉積 信氏

『テイルズ オブ デスティニー(以下、TOD)』のキャラクターデザインを担当した超人気イラストレーター・いのまたむつみ先生と、ナムコの『TOD』専任広報・吉積信氏による、独占スペシャル対談企画がついに実現! スタンやルーティたちの誕生に関する舞台裏のお話や、それぞれのキャラクターに対する思いを、熱く語ってくれたのだ!!

いのまた先生の絵は、まさにイメージ通り!

――まずは、いのまた先生にお仕事を依頼することになった経緯をお聞かせください。

吉積(以下、吉):RPGではキャラクターの魅力は重要だし、内部で絵を描くよりも、やはり外部の力のある方に描いていただいた方がいいだろう、ということで最初から考えていたんですよ。そこに開発サイドから「いのまた先生で」という話がありまして。そのあと、いのまた先生の絵をいろいろ拝見させていただいて、ウチで考えていた『TOD』のイメージに一番近いということで、OKを出したという感じですね。先生の絵には、「これがスタンやルーティの魅力だ!」と言わせる"力"があると思うんですよ。実際、思った通りの絵ができてきましたので、良かったなと思ってます。

――いのまた先生のほうは、依頼が来たときはどのような感じでしたか?

いのまた(以下、い):そうですね、ゲームのキャラクターということで、開発の方とお会いしまして、こういう作品をやりたい、というお話をいただいたんです。細かいことよりも、大きなイメージ的なお話とか、ゲームを作りたい気持ちとか、意気込みとかを聞きまして。で、なんとなく「行けそうかな」と思って、それで、引き受けることになりました。

――『TOD』のキャラクターを描き上げるのに、時間はかかりましたか?

い:けっこうかかったかも知れません(笑)。

――人数的に多いということでしょうか?

い:ものすごく多いっていうことはないと思います。なんで遅かったかっていうとですね、単にのろまなんです(笑)。

――ソーディアンのデザインはどうでしたか?

い:剣は剣で別に描こう、ということではなかったですね。キャラクターとソーディアンで1組、という感じでデザインしました。

吉:ホントにいい剣ができましたよね。いつ見ても感動するんですけれども、シャルティエとか、イクティノスとか、イメージ通りの絵なんです。ああ、これはいいなと。

――ちなみに、体験版で見られる各キャラクターイラストは何ですか?

吉:これは、体験版用の描き下ろしなんですよ。これ以外では見られないんです。体験版って、東京ゲームショウで2万枚しか配ってないんですよ。プレミアム性というか、もらった人に「すっげえラッキー!」と思ってもらいたいので。OP絵コンテが見られるのも体験版だけのものです。普通、体験版はデモプレイができるだけですから、それ以外のものもちょっと付けてみたいと考えた訳です。

Mutsumi Inomata



Profile
いのまたむつみ先生

1960年12月23日生まれ。東京出身。アニメーターとして絵の世界に入り、葦プロ、カナメプロを経て現在フリー。『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』などのアニメ作品でキャラデザインを、『宇宙皇子』『風の大陸』などの小説でイラストを描くなど、多方面で才能を発揮しているトップクリエイターだ。



▶独特のタッチや色使い、描かれる人物たちの繊細な表情が魅力的だ。(『TOD』イメージイラスト)

一癖も二癖もあるキャラクターばかりです



——各キャラは、どのようなイメージで描かれたんですか? まずは、主人公のスタンから。
い:最初にオーダーをもらったときに、あまり細かい説明はなくて、イメージを膨らませるような感じのオーダーだったんです。
吉:スタンは主人公なので、わかりやすい感じで、元気な、明るいキャラクターですね。
い:脳天気というか。
吉:物事に流されやすい(笑)。でも、その流れに乗っていくタイプですよね。
——では、ヒロインのルーティは?
吉:ルーティって、RPGとかではあまり見ないタイプですよね? ひねくれてるように見えるけど、実は純粋という。いままでにない、変わった感じを出していこうということで、ひねった感じのキャラクターになりました。
い:お金に汚いとかね(笑)。
——戦闘中にお金を探してますね(笑)。
吉:アレはすごいですよね(笑)。まあ、そこら辺も含めて、いいキャラクターができたな、とは思っています。根はいい子だっていうのは、プレイしているとだんだんわかってきますし。まあ、スタンがあまりに主人公らしい主人公なので、周りを固めるキャラクターは、一癖も二癖もある奴らの方がいいですしね。
——フィリアは、ルーティとは対照的ですよね。
い:フィリアは、開発の方から「どうしてもメガネっ子でおさげ」と言われまして。「もうメガネっ子ならなんでもOK」と(笑)。実にわかりやすいオーダーをもらいました。で、実は、フィリアだけはリテークが出ているんです。かなり深いこだわりがあるようで(笑)。
——描いてて一番苦労したキャラですか?
い:いや、苦労っていうことはないんです。ただ、メガネをしてしまうと、画面でチビキャラになったときに顔がわかりにくくなってしまうなと思ったので、形がわかりやすい大きなメガネにしました。ツルとかもつけないで。あと、最初は、ミニスカートをはいてたんですよ。
——え、そうなんですか?
い:一番最初はそうだったんですけど、それはボツになって。で、結局、足がまったく見えない、ぴろぴろのロングドレスになりました。
——では次は、ウッドロウについて。
い:ウッドロウは、普通って言ったら変ですけれど、いわゆる2枚目タイプです。
吉:性格も曲がってないし、すくすくと育った人物です。主人公が元気な男の子であるのに対して、かっこいい大人の男で……力もあるし。
い:彼は弓使いだけど、ソーディアンマスターなので長い剣も持ちますよね。普通は弓を持ってたら、短い剣を持つじゃないですか。悩みましたが、やっぱり2枚目キャラなので、長い剣を持ってる方がかっこいいかなって。
——2枚目といえば、リオンもそうですね。
い:実は、リオンだけは、最初にチビキャラの方ができてたんですよ。戦闘ルーチンを作るのに必要だったということで。そこから起こして、あまり違和感のないように描いていきました。
——記憶喪失の女戦士・マリーは?
い:なかなか一筋縄ではいかないキャラで。最初は女剣士っていうだけの設定だったんですけど、いろいろ細かい設定をあとで打ち合わせまして。あんまりムキムキしてるだけのアマゾネスタイプでもなくて、とても寡黙だけれども、実はけっこう明るいとかね。
——いのまた先生は、マリーの過去の設定なども理解の上でデザインされたんですか?
い:ええ、聞いてました。でも、最初に決めた大きなストーリーから、どんどん変わっていっちゃうんですよ。打ち合わせのたびに(笑)。
——チェルシーは、髪型が非常に印象的ですね。
い:チビキャラになったときに見分けがつきやすいように、頭は特徴をつけて描こうと思って気をつけました。頭に大きな特徴をつければ、けっこう見分けがつきやすいかなあ、と。
——次は、吟遊詩人のジョニーを。
吉:ジョニーはホントに細かく描きましたよね。
い:こんなに細かく描いて大丈夫かな、とか思いながら、「これでいいですか? 服装とか」って聞いたら「OKですっ!」ってアッサリ言われて。それで、あとはおまかせしました。
——最後に、コングマンについて。
い:事情があって、コングマンだけ描くのが遅れちゃったんですよ。
吉:それで、OPアニメーションにも出てこないんです。かわいそうですよね、コングマン。
い:オーダーの時も、コングマンはどういった感じでいきましょうか、と聞いたら「いや、ハゲで筋肉があればいいです」と言われて(笑)。
——では最後に、いのまた先生のお気に入りのキャラクターを教えてください。
い:そうですね……みんな好きなんですけど。ルーティかな? 描いてておもしろかったので。ただ、イラストとかでは何かとルーティを描くことが多かったので、チェルシーとかも描きたいかなって思う、今日この頃です(笑)。
——ありがとうございました。

Profile
(株)ナムコ
コンシューマー販売部
吉積信氏



SFCで好評を博したRPG「テイルズ オブ ファンタジア」以来、「テイルズ」シリーズの販促・広報活動を一手に担う。今回の「デスティニー」には自身の人生のすべてを賭けている……らしい!?

電撃RPG宣言'98 発売直前特集！

衝撃の事実発覚!! これが

発売まで2週間を切った超大作『チョコボ』。今号の記事は、オープニングで新たに発覚した、紫水晶に関する衝撃の事実と、ゲーム前にどうしても知っておきたい、気になるゲームシステムを徹底解説！　冒険前の下準備は、これでOK！



チョコボの不思議なダンジョン

12/23 ダンジョン探検RPG ▶¥6,800 ▶スクウェア ▶MC(1ブロック) ▶不思議なデータディスク(CD1枚)つき



チョコボの不思議なダンジョン

Premium Presents プレミアムプレゼント No.2



チョコボ貯金箱

◀かわいいチョコボの形をした貯金箱。

50名

※画面は開発中のものです。※プレゼントの応募方法はP.98を参照してください。

すべての原因!!

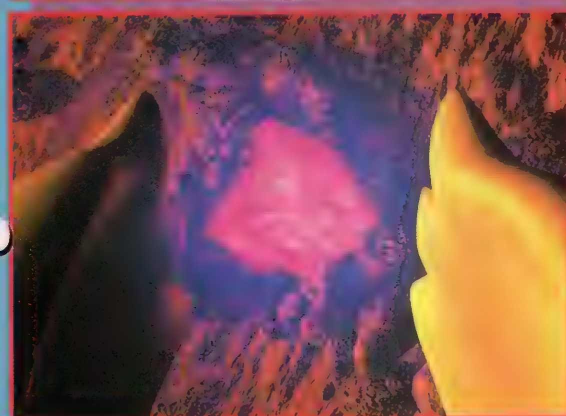
今まで紹介してきたオープニングは、旅の途中のチョコボとモーグリのアトラが、謎のチョコボに案内された宿屋内で落とし穴に落ちていった……というもの。

だが、ここで新たな事実が発覚した！　なんと、あの謎のチョコボは農作業中に発見された“紫水晶”に魅入られてしまったらしいのだ。この“紫水晶”とはいったい何？　魅入られてしまったチョコボは？　そして、チョコボとアトラの運命は？　謎は深まる…。

紫水晶が運命を変える…













とりつかれた
謎のチョコボ

『チョコボ』重要ポイントチェックガイド

それでは、これまでに判明しているゲームシステム、人物情報、バトルといった重要ポイントをまとめて解説しよう。これさえ読んでおけば冒険の準備はバッチリOK。あとはソフトを入手するだけ!

1 パラメータ

シンプルでわかりやすいメイン画面

メイン画面に表示されるパラメータ類は階数、レベル、HP、元気、MAPの5種。必要最低限の情報のみで構成された画面はシンプルで実にわかりやすい。バリバリのダンジョンフリークから初心者まで、あらゆるユーザーが快適にプレイできるように配慮された『チョコボ』ならではだ。



階数 チョコボが現在いるフロアを表示。なお、一旦地上に戻った場合、それまでに入った最下層から冒険を再開することが可能である。

レベル RPGではお馴染みのキャラの強さの目安。チョコボは戦闘だけでなく、魔法陣などによってもレベルアップすることがあるぞ!!

HP 体力を表す数値。通常HPはポーションなどで回復するが、ダンジョンを歩いているだけでも徐々に回復していくのを覚えておこう。

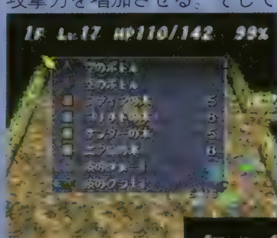
元気 チョコボがあとどれくらいダンジョンで活動できるかの目安。冒険を進める毎に減少し、各種の実を食べることで回復する。

MAP これまでに歩いたエリアが表示されるオートマップ。初期設定では入ったエリアを緑で、そして実際に歩いた部分を青で表示する。このほかに、入ったエリアだけを表示するシンプルな設定も存在。

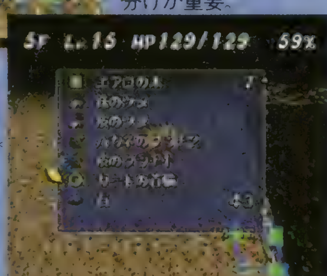
2 装備

中には属性が付加されたタイプも存在!
使い分けが重要!!

これまではアイテムを装備することがなかったチョコボだが、今回は主役ということもあって多彩な武器&防具を使いこなす。ちなみに、メインの武器となるのは〝ツメ〟。脚に装備してキックの攻撃力を増加させる。そして、防具は鎧ではなく〝クラ〟。ここの辺りなど、シリーズで乗り物として親しまれたチョコボらしい。なお、武器&防具には属性が存在するため、使い分けが重要。



▲もちろんアイテムは装備しないと効果を発揮しない。ただし戦闘時に〝ける〟ことも可。



▶アイテムを使い分けて難所をクリアしていくのがこのゲームの醍醐味だ。



アイスクロー



皮のクラ

3 薬

効果によって色が異なるのだ



「チョコボ」で登場する薬は、緑、赤、青の３種類が存在し、それぞれの色によって大まかな役割が決まっている。まず緑がポーション。ＨＰや状態の回復などの効果がある。冒険には欠かせない薬といえるだろう。次に赤はポイズン。ちょうど緑と逆の効果を示す。戦闘時に敵にぶつけることでダメージを与えることが可能だ。そして最後の青はデスペル。呪われたアイテムを解除するための薬である。



▶種類は、なるべく使った方がプレイが楽。



▲いろんなやり方で薬は入手が可能なのだ。

4 カード

円滑な冒険には不可欠のアイテム

カードは従来のシリーズで言うところの補助魔法的な役割を果たすものが多い。中でも冒険に不可欠なのは〝識別カード〟と〝テレポカード〟の２種である。



◀識別カード以外は、手に入れても何のカードかわからない。



▶カードの上手な使い方がゲームをおもしろくする。プレイは慎重に。



5 アイテム合成

3種の合成方法の違いをしっかり把握しよう

「チョコボ」の中で最も注目すべき要素の１つは、やはりアイテム合成だろう。この作品では、２つのアイテムを組み合わせることで、新たなアイテムを生み出すことができるのだ。ちなみに、アイテムの合成法は３種類存在する。

つまり、リサイクルボックス、かまど、そしてアイテム合成屋の３種である。それぞれ方法や効果が微妙に異なるので、ここでしっかり把握して欲しい。合成を極めれば、冒険がよりスムーズになること請け合いだぞ!!

かまど

ツメとツメ、クラとクラのような同種のアイテム２つを中に入れ、〝本〟を使用することで合成を行う。生み出されるアイテムも、合成前と同種のもの。なお鉄と皮のような素材の異なるアイテムを合成する場合、最初に入れた素材が基本になる。

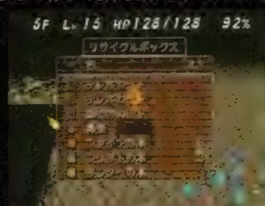


▲かまどを上手に使って１つ上のクラスのアイテムを合成する。これが確実で一番効率がいい。

リサイクルボックス



ダンジョンに配置されているアイテム合成箱。使用法はアイテム２つを箱に入れるだけ。入れるアイテムの種類に制限はないが、何が合成されるかは運任せ。



◀いらないアイテムを放り込んでみよう。うまくいけばイイものが……。

アイテム合成屋

基本的な特性はかまどと同じ。違いは〝本〟の代わりにお金を払うことだけ。かまど、合成屋のメリットは、古いアイテムを使って装備のランクアップが可能な点。使い方次第では、呪われた装備も有効なものに変化させることができる!!



▲本の代わりにお金を使う。お金に余裕があるときは、こちらの方がいい。〝本〟も使わないし……。

6 情報収集

刻々と変化する村の様子をチェックせよ!!

ゲームのメインの舞台となるのはダンジョンだが、村の住人たちからの情報収集も冒険を進めるためには欠かせない。ときにはこの情報収集の仕方によってストーリー展開が左右されることもありえるのだ。ちなみにゲーム序盤で一番世話になるのは、アイテムファイル管理人のレーグラだろう。彼はダンジョンでチョコボが入手したアイテムのデータをわかりやすく整理してくれるのだ。彼に聞けば入手したアイテムの効果は一目瞭然というわけ。ほかのキャラもゲームが進むに連れて商売を始めたり、いろいろな情報を教えてくれたりする。ゲームに詰まったと思ったら、一度村中の人の話を聞いてみよう。きっと何かのきっかけがつかめるハズ。



▲大きなできごとの後には、村中を回ってみよう。何かが変わっているはずだ。

倉庫屋 ウイズ





チョコボのウイズは、持ち切れなくなったアイテムを預かってくれる。ちなみに料金は10個につき2000ギルだ。

アイテム屋 カミラ



かわいいリボンとパッチリお目々がチャームポイントのアイテム屋の看板娘。ゲーム序盤では、家を出たきり戻ってこない父を探している。ちなみに父はカミラパパ、母はカミラママと呼ばれている。両親の本名がゲーム最大の謎だったりして……。

ゲームスタート時の村



村長 フォック＆ アイテムファイル管理 レーグラ





村にやってきたチョコボたちを温かく迎えてくれる2人。序盤は世話になることも多いはずだ。

アイテム合成屋 ラスク





ゲーム開始当初は、彼の店は開店準備状態。どうしたらアイテム合成を始める手助けができるのかが、序盤の謎の1つ。

7 ダンジョン探険

多彩な仕掛けやトラップに注意して進もう!!

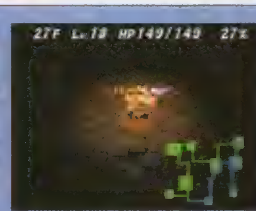
ダンジョンには様々な仕掛けやトラップが満載!! ちなみにトラップは、足元を調べたり、部屋の所々に点在するたいまつに灯を点すことで察知可能。後半には凶悪なトラップも増えてくるので、慎重にチェックする姿勢が重要になるぞ!!



▶ダンジョン内には、ヒントをくれるクレールがいる。



▲カエルの状態でないと先に進むことができない場合も……。



▲魔法陣には、入るとレベルアップするものもある。

8 バトル

スピードを優先させるか、攻撃力を重視するか……

戦闘システムは「ＦＦ」シリーズでお馴染みのアクティブタイムバトルと、ターン制を融合させたＡＴＢを採用。ここでのポイントはやはりＡＴＢバーだろう。基本的にモンスターはＡＴＢバーが一杯にならない限り、攻撃行動に移れない。しかし、チョコボはＡＴＢバーが途中の段階でも攻撃が可能。注意が必要なのはバーが溜まりきらない時点で攻撃した場合、満タン時よりは攻撃力が劣る点。周囲の状況や敵の残りＨＰを考慮しつつ、攻撃を使い分けることが勝利へのポイント。



▶効率のいい戦闘が、このゲームでは必要。相手に合わせての攻撃パターンを見つけ出そう。

9 本

基本的な魔法アイテム 使えば使うだけ強力に!!

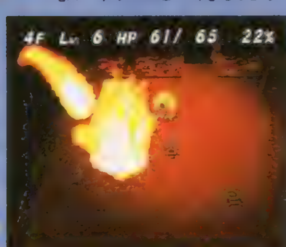
チョコボが使用可能な魔法アイテムの中で、最もオーソドックスなのが〝本〞。本は同じ魔法でも、使えば使うだけより強力な効果が引き出せるのが特徴。つまり同じ〝ファイアの本〞でも、経験が積み重なるにつれてファイラ級、ファイガ級という具合に破壊力が増していくのだ。そのため、本は温存するのではなく、積極的に使用する方が有利なアイテムといえるだろう。

ファイアの本



サンダーの本





◀〝本〞を使った経験がなによりも大事だ。

10 珠

入手困難な強力アイテム

〝珠〞は、聖なる力で敵を攻撃する〝ホーリー〞や、究極の攻撃魔法としてシリーズのファンにはお馴染みの〝アルテマ〞などの、強力な効果が封じ込められたアイテムだ。本と異なり、最初から強力な攻撃が期待できるが、本と違ってレベルアップなし。入手も本とは比べ物にならないくらい困難であるため、いざというときのために温存しておきたいレアアイテムだ。





◀強力な攻撃で、ピンチから脱出するのに使おう。

11 魔石

強大なパワーを秘めた
究極の魔法アイテム



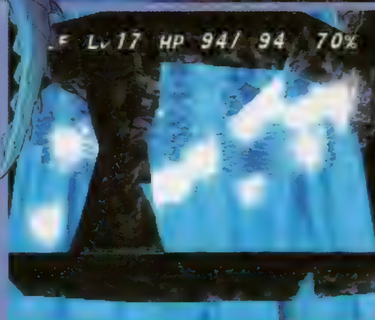


バハムート

最強の力を秘めた竜族の王。今回は『ＦＦⅦ』での最高進化形態であった"テラフレア"の効果がいきなり引き出せる。その破壊力は絶大のひとことで、すべてを燃やし尽くす。

"テラフレア"







リバイアサン

"大海衝"



7つの海を統べる海竜王リバイアサン。彼が引き起こす大津波"大海衝"は、あらゆる敵を飲み込み、その強大な水圧によって壊滅的なダメージを与える。

召喚獣を使いこなせ

全シリーズを通じて最強魔法の座を維持してきた召喚魔法。その威力はもちろん、『チョコボ』においても健在だ。ちなみに、召喚獣は、『ＦＦⅥ』と同様に"魔石"を用いて呼び出すようになっている。やはり入手確率は低めだが、ぜひ全種類入手したいアイテムだ。

タイタン

"大地の怒り"

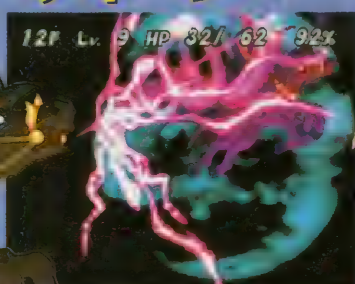


大地を支える伝説の巨人。彼が引き起こす大地震は、敵すべてに多大なダメージを与える。



オーディーン





天馬に乗った、伝説の勇者。"斬鉄剣"の方が有名だが、今回は"グングニルの槍"を使って攻撃する。

"グングニルの槍"

カーバンクル

"ルビーの光"

ルビーの光で、チョコボの状態異常を無効にする。





12 モンスター

チョコボの前に立ちふさがる
強力な敵モンスターたち

ダンジョン内でチョコボを待ち受けるモンスターたち。こいつらに負けていては、冒険も思うようにいかない。

敵の行動パターンや弱点を知り、最適な行動を選ぶようにしよう。



▲モンスターの詳しいデータは次号で掲載するぞ。



フロストゴーレム

体が氷でできている巨人。寒さにはもちろん、ゴーレムなので防御力も高そう。



オーガ

マッチョな怪力モンスター。怪力を生かした攻撃が得意そうな強敵。



ネオン

明滅する2つの目で幻惑させる不定形モンスター。知らないうちに近づいてきて……。



マジックポット

壺から顔だけ出しているモンスター。「FF」シリーズでおなじみの、妙なモンスター。



オニオン

てっぺんの尖ったヘルメットがかわいい戦士。『FFⅢ』でおなじみの玉ねぎ剣士のようだけど?



サボテンダー

全身に生えているトゲを投げつけてくる。離れていても安心できない。



サポテンダー

サボテンダーの色違い。ニセモノっぽい名前だけど、その実力は?



フロータイボール

目玉に羽が生えたような外見を持つ、悪魔系のモンスター。



ダークタイタン

見るからに強そうな、大地の精霊が化身した幻獣。その力は強大!



ドリッピー

大きなハンマーを手にしたモンスター。体は小さいけど、ハンマーの大きさを考えると力は強そう。



ガトリングス

針を生やした甲羅を背負ったモンスター。ヘッジホッグの色違い。



シーフ
おなじみの盗賊。素早い動きで、攻撃の際に持ち物を奪うことも。

ムース
アメーバ状のモンスター。通常攻撃より魔法の方が効きそう。

イエローゼリー
ムースの色違いのように見えるが、本当は？

ラミア
上半身は女性、下半身はヘビというモンスター。多彩な攻撃をする。

ワイルドラット
素早い動きのモンスター。鋭いキバでかみついてくる攻撃は強力。

ゴブリン
序盤でお世話になるモンスター。弱いけど囲まれないように！

黒魔道士
"サンダー""スリプル"を使ってくる魔法の使い手。

ナッツイーター
ナッツを持った外見に油断すると、そのナッツを投げつけてくる。

ランドタートル
とても硬い甲羅を持った亀のモンスター。序盤の強敵。

スケルトン
アンデッドの代表のガイコツ戦士。防御力もそこそこありそうな敵。

ヘッジホッグ
背中に無数の針を持つモンスター。針の攻撃には要注意。

マリオネーター
カラスを操り攻撃してくるモンスター。

サハギン
半魚人のモンスター。するどいツメで攻撃してくる。

ベヒーモス
巨大で狂暴なモンスター。角と巨体を生かした攻撃が得意。

ロックガーター
なめくじのようなモンスター。"ブリザド"を使う強敵。

ボム
「FF」シリーズで最も知られたモンスター。自爆に注意。

不思議なデータディスクのご案内



『チョコボ』のもう１つのお楽しみがこの"不思議なセーブディスク"だ。ムービー、体験版、セーブデータと、とてもおまけとは思えないボリュームと内容。どれをとっても十分以上の中身の濃さだ。じっくり楽しんでみてね。



ムービー

この12月から'98年の前半に発売予定の４タイトルのムービーを完全収録。これを見ればどんなゲームかはバッチリわかる。迫力たっぷりな映像を見て、期待とともに発売を待とう！

- ●パラサイト・イヴ●双界儀
- ●フロントミッションオルタナティヴ
- ●ブシドーブレード弐



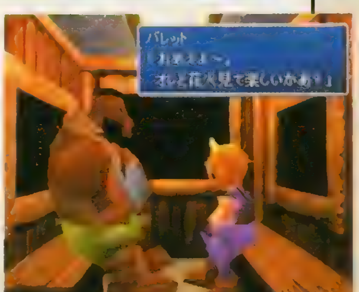
▶期待の剣豪格闘ゲームが、パワーアップして帰ってきた『ブシドーブレード弐』。

体験版

- ●ゼノギアス

２月11日発売予定の『ゼノギアス』が、発売前にプレイできる。序盤のみの収録ながら、かなり成長した後の強力な技が最初から使えるスペシャル版だ。





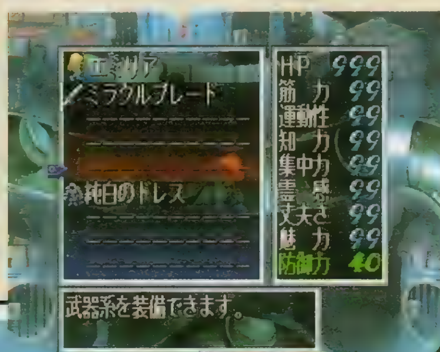
▶「FFⅦ」のバレットとのデートデータ。「インターナショナル」でも可。

◀残念ながらムービーパートは未収録。そちらはゲーム本編でどうぞ。

オススメセーブデータ

- ●ファイナルファンタジーⅦ●トバル２
- ●ファイナルファンタジータクティクス
- ●サガ フロンティア●ブシドーブレード
- ●フロントミッション セカンド
- ●アインハンダー

『ＦＦⅦ』の全マテリア、全リミット技習得でプレイ可能や、『トバル２』の捕獲モンスター185体のデータ、『ＦＦＴ』の最初からクラウドがいるデータ、『サガＦ』のゲームでは登場しなかった幻のアイテム所持データや、『ブシドー』のカッツェ使用可能データ、『ＦＭ２』の全アイテム99個装備でプレイ可能や、『アイン』の隠し装備・自機使用可能データなど、おもしろデータ満載。



◀「サガF」の幻のアイテム所持データ。ほかにもデータはいろいろ。

電撃
RPG宣言'98
SCOOP!

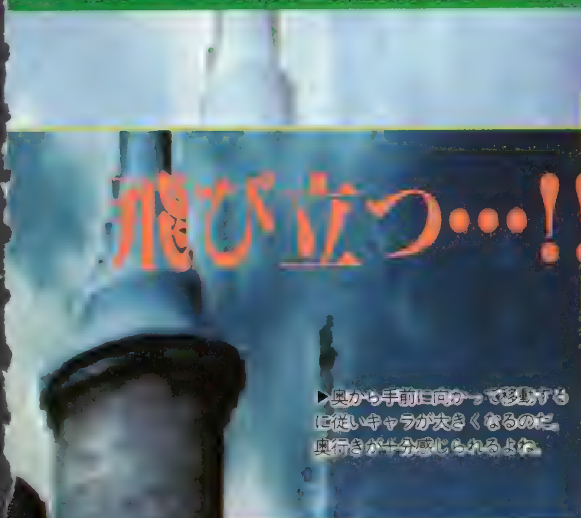
僕らは再び星の海に

最大級スケールの超時空RPG



SFC最後の大作RPGとして名を馳せた『スターオーシャン』。その続編が、ハードを超えて登場する!! 来年の発売に向け、早くも期待を集めている注目作だ！

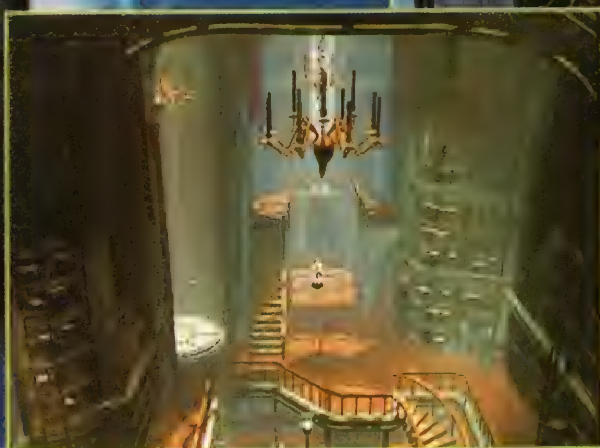
STAR OC
THE SECOND S



緻密に描き込まれた立体感あるCGマップ



▶奥から手前に向かって移動するに従いキャラが大きくなるのだ。奥行きが十分感じられるよね。



▲複雑に入り組んだ建物内でも、細かく描き込まれたＣＧのおかげで高低差がハッキリわかる。

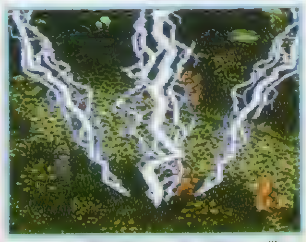
画面を見てまず驚くのは、美麗なプリレンダーＣＧで描かれた背景グラフィックだろう。立体感に富むリアルな世界は前作を遥かに凌駕している。キャラクターはさまざまな表情や動作を表現するため２Ｄで描かれていて、拡大・縮小することにより、美麗なＣＧと違和感なく融合しているぞ。

『スターオーシャン』とはどんなゲームだったのか？

前作は96年７月にＳＦＣで発売され、大ヒットを飛ばしたＳＦタッチのＲＰＧ。惑星ロークの住人である主人公ラティが、銀河連邦の地球人ロニキスやイリアたちとともに、ロークを破壊しようとするレゾニアの陰謀に立ち向かう物語だった。ハードの限界を超えたグラフィックや戦闘、スキルやプライベートアクションなど魅力あふれるシステムで好評を博したのだ。



▲宇宙も時空も超えての大冒険と自由度の高いシステムで、ゲーム性は抜群。



▲キャラが画面狭しと走り回り、喋りまくる戦闘にも度肝を抜かれたものだ。

スターオーシャン セカンドストーリー

3月下旬(予) RPG	▶価格未定 ▶エニックス ▶MC(ブロック数未定)



※プレゼントの応募方法はP.98を参照してください。

どうなるCHECK!!
世界観
A View Of World

舞台は前作の20年後



▼時計や噴水がある風景は、地球に似ているようにも思える。

▶石造りの階段。この先はどうなっているんだろう。



今作の物語は、前作から約20年後が舞台となる。主人公となるのは、前作で活躍したロニキスの息子・クロードだ。前作をプレイした人は、その後のロニキスがどうなったのかということも楽しめるだろう。しかし、ストーリー的なつながりはないということなので、初めての人でも問題なく遊べるぞ。



◀建物の造りや床の装飾、中央の像を見る限り、ここは教会のようだ。

昼と夜の時間概念もあるぞ!!



◀これは夜のワンシーン。画面全体がほどよく暗くなっている。

前作と違い、このゲームには昼と夜が存在するのだ。ということは、歩くことで時間が経過するとか、リアルタイムで進行するとかいろいろ考えられるが……。今のところ昼と夜がどのようにゲームで表現されるのかは残念ながらわかっていない。

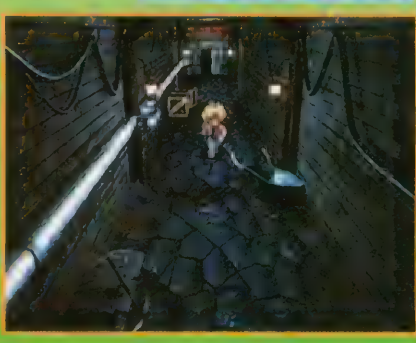
どうなるCHECK!!
戦闘
Battle

進化したF・R・B（フルモーション・リアル・バトル）

エンカウント方式で戦闘画面に切り替わるのは前作と同様だが、戦闘システムは前作を継承しつつ奥行の概念が追加されたフルモーション・リアル・バトルにバージョンアップ。戦闘画面は3Dフルポリゴンで表現され、その中をキャラがリアルタイムに動き回って戦うものになるらしい。操作はマニュアルも可能だが、基本的に主人公以外のキャラは各々AIで行動するぞ。詳細はまだわからないが、戦闘画面が公開されれば新3次元戦闘システムの続報をお伝えできるだろう。



▶SFC版はサークルコマンドだったけど、今作はどんなタイプになるのかな？



▼薄暗い通路を歩く主人公。ここはダンジョンの中なのだろうか？

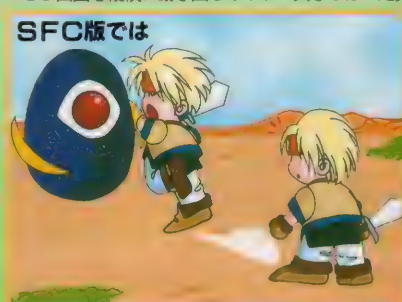


▼この山の頂上には、ボスが待ち構えていて戦闘、なんてことも!?

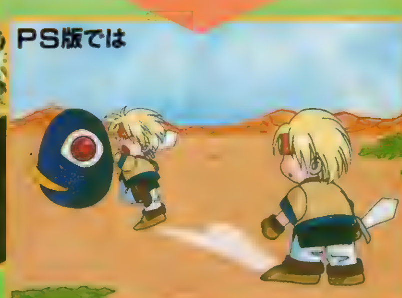
奥行きが加わった戦闘画面

▼2D画面を縦横に動き回るキャラの大きさは一定。

SFC版では



PS版では



▲3D画面の奥行きに合わせキャラは拡大・縮小する。

 イラスト／天魏 裕

どうなるCHECK!!
システム
System

さらに遊びやすく面白く!

前作で好評だったシステムは、すべてパワーアップして再登場予定。また新システムとして「ダブルヒーローシステム」が挙げられる。今回はその中から、注目の2つのシステムを紹介しよう。



▶スキルギルドみたいな店は存在するのか、非常に気がかりだ。

2人の主人公が選べる"ダブルヒーローシステム"

このゲームには、実は主人公が2人存在する。1人は前ページで述べたロニキスの息子であるクロード、もう1人はクロードが最初に出会う女の子レナだ。プレイヤーがクロードを選んだ場合、クロードの視点でストーリーを進めることになるが、レナを選ぶと違った視点で展開していくことになる。つまり、全体の大まかな流れは同じでも、微妙に違う2つのストーリーが楽しめるというわけだ。両方のキャラでプレイして、初めてわかることもあるかもしれないぞ。

(例)レナが捕まった場合

もしこんな場面なら、助ける側と助けられる側の、違う視点で描かれるかも。





▲主人公は2人だが、仲間キャラは何人登場するのだろう?

趣向の凝らされた独自のシステムに胸躍る……!!

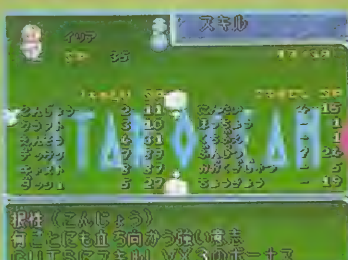


▶町の中央には街灯が!? 主人公の2人はどんなところで出会うのだろうか。

気になるあのシステムはいったいどうなる!?

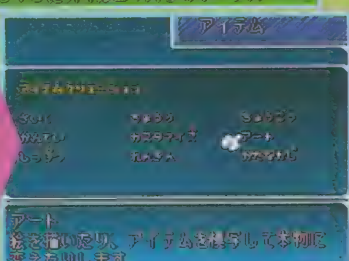
今回紹介できなかったシステムの中で、継承されることがわかっているのはスキル、アイテムクリエーション、特技コマンドの3つ。これらはそれぞれ改良されるらしいが、詳細はそのうちお届けできるだろう。また、必殺技や呪文の種類、戦闘時のエフェクト効果にも期待したい。その他、ステータス内のタレントや好物の概念も気になるところ。

スキルシステム



▶36種類という豊富さ、組み合わせや能力値ボーナスの奥深さなど、幅広く楽しめた前作のスキル。

アイテムクリエーション



◀アイテムの作成、複製、合成なども行えた特技の一種。この超便利なシステムも強化されるぞ!!

"プライベートアクション"ではより感情豊かに

街の中で仲間キャラとコミュニケーションが楽しめたプライベートアクション。このときの会話によっては内部の感情値が変化し、友情や恋愛感情が芽生えたりもした。今作ではこのシステムがさらに複雑になり、感情の変化がストーリー展開や戦闘時のAIにも影響するようになるのだ。これでキャラへの思い入れも深まること間違いなしだね。



▲プライベートアクション中の会話が、内部パラメータの感情値を左右したのだ。



◀今作では、どんな会話のバリエーションが用意されているのか、楽しみ。

この2人が演じる主人公の声も期待大!!

2人の主人公の声優は下の通り決定！媒体がCD－ROMということで、どれくらい音声で喋るのかも今から楽しみなところだ。また、他にどんなキャラと声優さんが登場するのか、興味は尽きない。

[illegible]



▶PSだけに、SFC版を遥かにしのぐセリフ量が予想される。

電撃 RPG宣言'98 SCOOP!

WELTORV
ウェルトオブ

RPGの新提案――それは、

ウェルトオブ・イストリア

98年(予) RPG	▶価格未定 ▶ハドソン ▶MC(ブロック数未定)

あらかじめ主人公も物語も用意された、"映画のようなRPG"が主流の現在に、ユーザーを本当の意味で主人公にする「パーソナルRPG」が登場する。主人公の性格から物語の構成まで、すべてをユーザー自身が創り、世界を思うがままに旅してまわる。そんな、「自分が主人公である面白さ」を追求した作品、それが「ウェルトオブ・イストリア」だ。

STORY

原初以前、至高神シュラルディーン、暗黒神ロキフェルン、暁の女神エスティアナ、夕闇の神ヴァランツァイネの四神は、ともに大地や人を創造した。しかし思想の違いからロキフェルンが「魔」を創り、三神の創った「人」を脅かし始めた。やがて神々は争い、世界はことごとく死滅。だが、三神は1つの大地を守っていた。それこそが「イストリア」であった。

ようこそ!自由の国イストリアへ

WORLD

テーブルトークRPGの再現を目指す「ウェルトオブ・イストリア」。このゲームの中でユーザー自身の分身が旅する世界は、中世ヨーロッパ文化をモチーフに、魔法がもっとも一般的な技術であり、エルフやドワーフなどのファンタジー世界の種族が数多く登場する世界となっている。勘のいい人ならすぐにピンとくると思うが、これはファンタジーを題材にした小説の中ではもっとも古く、中世ファンタジー小説の元祖と呼ばれる、J・R・トールキンの「指輪物語」に多大な影響を受けたものだ。ゲームに登場するモンスター、ゴブリンやサイクロプス、そしてドラゴンなどは、ヨーロッパ各地に伝わる伝承から持ち込まれた「由緒正しい怪物たち」であり、まさに基本に忠実なRPGと呼べるだろう。そんなイストリアの大まかな世界図は下のようになっている。狭く感じるかもしれないが、まだ神々が存在し、その神々に守られた地、イストリアでは何が起こるかわからない。そして、この世界でどんな冒険を繰り広げるかは、ユーザーであるプレイヤー自身が決めることなのだ。



Premium Presents プレミアムプレゼント

No.4 ハドソンオリジナルグッズ詰め合わせ 5名



▲「ブラッディロア」のCDケース、「桃鉄7」「ボンバーマン」のテレカをセットでプレゼント!

  ※プレゼントの応募方法はP.98を参照してください

ESTLEIA
・イストリア

'98年ハドソンが贈るP.S.RPG第1弾!!

パーソナルRPG!!

注目!! 主人公=プレイヤー自身 自由自在のキャラメイキング

詳細なキャラメイクで、完全な「自分自身」を創り上げることが可能!

①名前 どんな名前でもOK!

ＲＰＧにおいて、主人公の名前の決定はある意味もっとも重要だ。『イスト』では英字、カタカナなどで、ファースト、ミドル、ファミリーネームなど、自由に入力が可能。

②性別 男か、女か!?

性別の決定も自由。さすがに中性は存在しないが、男女によってちゃんと違ったグラフィックが用意されている。もちろん基本パラメータの違いもあるようだ。



▶これは男性の基本スタイル。



◀女性にするとスタイルも女性らしくなる。

③身長・体重 体格も思いのまま!

主人公の身長を120cm～200cmまで、体重を10kg～200kgまで 自由に設定することが可能。身長や体重による能力の差異はまだ不明だが、グラフィックはちゃんと変化するぞ。



◀やせ過ぎでほとんど棒状態。チト頼りなさそう？



▶体重を増やせばこんな巨漢に。見た目の迫力は満点だ。

④年齢・誕生日 ちゃんと年もとります!

年齢は９歳～40歳までで設定する。誕生日の設定も可能で、そこから『イスト』の世界での生年月日が自動的に逆算される。誕生日には何かいいことがあるかも!?

⑤ヘアスタイル 気分によって変える!?

ロングヘア、ショートヘア等々、様々なヘアスタイルを設定可能。能力には直接関係なさそうなので、冒険中でも変更することもできそうだ。



◀ヘアスタイルをロングにしたところ。見た目もちゃんと変わる。

⑥服装 身だしなみも大切!

服装だって自由に決められる。上着の長袖、半袖やズボンの長さ、色などが設定可能なので、自分の趣味にあった服装で冒険することができるのだ。



◀服をミニにしてみました。鎧で隠すのがもったいない!?

⑦その他 さらに細かい設定も!

これまでに紹介した他にも、先に設定した服装の色や、キャラの利き腕なども設定できる。とくに利き腕に関して、戦闘や装備品に有利不利がありそうだ。

"パーソナルRPG"を支える、3つの新システム

自分自身が主人公となる「ウェルトオブ・イストリア」では、ゲーム中の主人公と自分自身をオーバーラップさせるため、いくつもの個性的なシステムを搭載している。主人公の感情を表現する「WES」、装備などによる見た目の変化を表現する「CCS」、そして戦い方の個性を引き出す「SCS」の3つだ。ここでは、その3つの新システムについて、詳しく紹介していこう。

『イスト』が示したRPG本来の形 パーソナルRPGとは？

RPGの原点であるテーブルトークRPGのような、「自分が主人公」になれるという楽しさを究極まで追求したのが、このパーソナルRPGだ。ストーリー構成はもちろん、主人公の着る物や髪の色、さらにはその時々の感情まで、すべてプレイヤーが選択、決定できる。自分自身による、自由な冒険を満喫できるのだ。





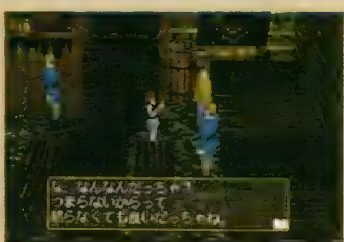
▲3Dで構築された世界を、自由に冒険。
◀自在なキャラメイクのおかげで、こんなキャラを作り出すことも。

WES ダブルクリックエモーションシステム

「ボタン」を使って、自分の感情を表現できる!!

コントローラのL1、L2、R1、R2を使って、自分の感情を表現できるのがこのシステム。村人の言葉に対して怒ったり笑ったり、まるで本当にコミュニケーションを取っているかのような楽しさを味わえる。例として、村人との会話の中で寒〜いジョークを言われた場合の、それぞれのボタンに対応した4つの反応を紹介しよう。

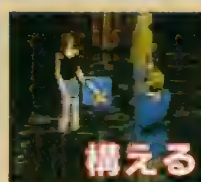


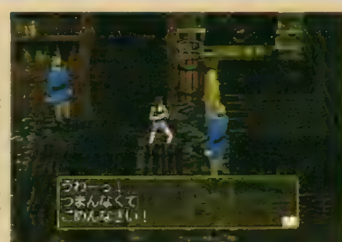


◀あまりにもつまらないジョークだったので怒ってみた。印象を悪くしたようだ。



怒りの感情をあらわすボタンがコレ。バカにされたり、悪いことをしている人がいたら、このボタンで怒りを表現しよう。ただし、あまり頻繁に使っていると、そのうち村人たちから敬遠されてしまうので注意しよう。

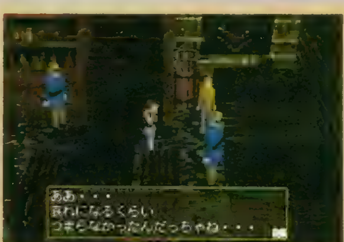




▶ジョークがつまらないからといって武器を抜くのは、さすがにやりすぎ!?

武器を構えて相手を脅すボタン。女性が暴漢に襲われている場面を目撃したら、すかさずコレで追い払おう。気弱な相手ならそれだけで逃げ出してしまうぞ。また、モンスターを発見したときに使うと、戦闘に入ることもできるのだ。



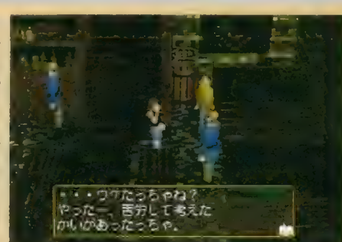


◀泣いてみたら逆に同情された。この場合、一番正直な反応かもしれない。



このボタンは、悲しい感情をあらわしたい場合に押す。村人の悲しい話を聞いて、思わずもらい泣きしてしまったときなどに押そう。また、悲しい場合だけでなく、感謝の意味を込めたうれし泣きとして使うこともできるぞ。



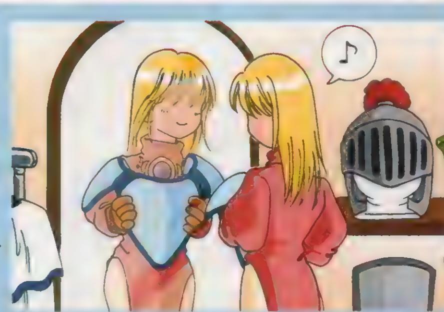


▶心の底はどうであれ、取りあえず笑ってみる。かなり気を良くしてくれた。

笑いの感情をあらわすボタン。村人の冗談に笑ってあげれば相手も気を良くしてくれるかも。また、余裕の高笑いという意味でも使うことができる。とはいえ、つねに笑いっぱなしというのはかえって気味悪がられる可能性もあるので注意。

CCS
コスチュームチェンジシステム
装備を替えるとキャラクターも着替える!!

鎧や兜などの装備を身につけると、それに合わせてキャラの外見が変わっていくというシステム。もちろん、このまま動いてくれるので、自分が今どんな装備を身につけているかが視覚的にわかるのだ。どんな武器や防具を身につけるかは、武具の能力だけでなく、「見た目」も重要な判断材料になってくる!?





▶武器だけを持った状態。ここに防具をつけていくと、右の写真のように外見も変わっていくのだ。

SCS
スキルコンボシステム
好きな技を組み合わせ強敵との戦いに打ち勝て

3つの中で唯一戦闘シーンで効果を発揮するシステム。戦闘の具体的なシステムがまだ謎なので詳しくは不明だが、多数用意された「技」を好きなように組み合わせ、自由にコンビネーション技を作り出せるシステムらしい。どうやら、特定の組み合わせによって発動する、スペシャルコンビネーション技も隠されているようだぞ。



イストリアに生息するモンスターたち

ゲームには、中世ファンタジーの世界でおなじみの怪物が多数登場する。ここでは、その中でもとくに代表的な3体を紹介するぞ。危険な存在である彼らと、どんな戦法で戦っていくかは、もちろん自由だ。



スケルトン



オーク







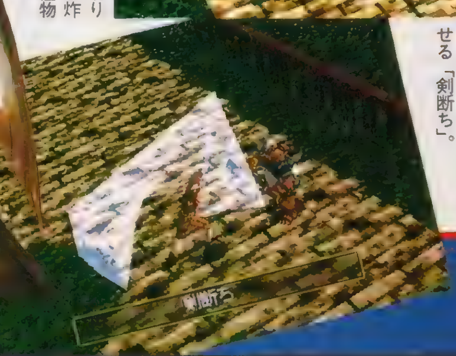
ハーピィ



◀オークに対しての攻撃。派手なエフェクトがかかっている。これも何かの「技」の一つだろうか。



▶自分の周囲を切り裂く千刃四方陣が炸裂。この巨大な怪物は何者だろうか？



◀剣を大きくスイングさせる「剣断ち」。

電撃 RPG宣言'98 SCOOP!

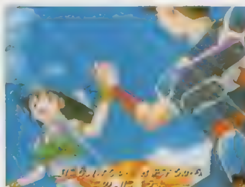
BLUE BREAKER ブルーブレイカー

笑顔の約束



『ブルーブレイカー』(以下ブルブレ)が緊急移植！　初紹介にして発売直前の今回は、このゲームの魅力を再確認しながらPS版で新たに追加された要素を大公開するぞ。

PC-FXで大好評の恋愛RPGがラブコールに応えてPSに登場!!



▲あのオープニングアニメ＆ソングに字幕がついた。

ＲＰＧと恋愛ＳＬＧの両方が楽しめるということでＦＸ版で人気を博した『ブルブレ』。つい最近シナリオ面などをリメイクしたＳＳ版も登場し、その人気も再沸騰中！　そして今回のＰＳ版だが…。よく見るとサブタイトルが違う（ＦＸ、ＳＳは〝剣よりも微笑みを〟）のである。この変更にはどんな意味があるのか？　単なる移植ではないＰＳ版の素顔に迫るぞ。



◀他機種を持っていない人も、ついにプレイできる日が来たのだ。

BLUE BREAKER ブルーブレイカー ～笑顔の約束～	
12/25 恋愛RPG	▶¥5,800　▶ヒューマン／ヒューネックス
	▶MC(2～13ブロック)



Premium Presents プレミアムプレゼント

No.5 PS版オリジナルポスター



▲非売品の「ブルブレ」ポスター。他では手に入らない逸品だ。

5名

※プレゼントの応募方法はP.98を参照してください。

RPG 遊びやすさを追求したシステムでストーリーを堪能しよう!

RPGをプレイしていると、ストーリーを追うことよりも移動や戦闘の繰り返しで時間を費やしてしまう、なんてことはよくある話だ。そんな不満を解消すべく、このゲームではストーリーをより楽しめるようなシステムを採用。RPG初心者からベテランまで、安心してプレイできるぞ。

BATTLE バトル編

RPGといえば戦闘! このゲームでも、シンプルで奥の深い戦闘が楽しめるのだ。

基本はオートバトル

このゲームでの戦闘は、いちいちコマンドを入れなくてもOKのオートバトル。もちろん各キャラへの細かい命令や、パーティ全体の方針(全力攻撃など)の設定も可能だぞ。



◀女の子への命令は聞いてもらえないこともあるので注意しよう。

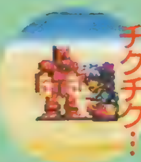
各キャラクターは得意技を駆使して戦う

主人公・ケインを始め、各キャラは固有の必殺技を持っている。その能力は一長一短で、状況によってはパートナーの組み替えも必要だ。





こ、この技は一体!?



▲▶アーシャの回復魔法を始め、各キャラの必殺技は冒険できっと役に立つはずだぞ。

QUEST クエスト編

アイテム探しや迷宮の冒険…、本来の目的も忘れそうな楽しいクエストが盛りだくさん。

移動は横スクロール

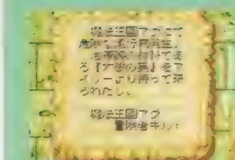
ほかのRPGでは面倒になりがちな国から国への移動も、『ブルブレ』なら楽ちん。目的地までは、すべて横スクロールのマップで移動するので、迷うことはないのだ。

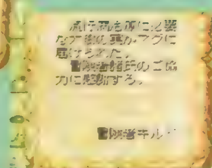


◀✚キーの左右を押すだけの簡単移動。画面下にはどの辺にいるかも表示。

「ギルドの仕事」に「嫁さん捜し」! 世界中を駆け巡れ!

ギルドや女の子からの依頼は実に多種多様。1つ1つキチンと解決すれば、やがて「打倒!魔王」に繋がるぞ。地道な努力も必要なのだ。





▲▶依頼には期限つきのものもある。もたもたしていると、他の冒険者に先を越されるぞ。

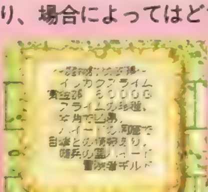


▲迷宮での出会いもある。

PS版『ブルブレ』の気になる変更点をチェック!!

check1 イベント 複数のイベントが同時に進行!!

FX版やSS版とは違い、このPS版では複数のイベントが同時に発生・進行することがある。つまり、場合によってはどちらかのイベントを優先しなければならなくなるのだ。よりスリリングな展開を楽しむことができるぞ。



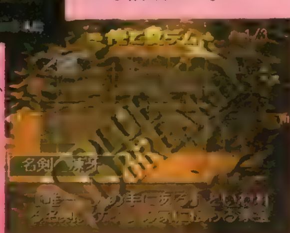


▲魔王討伐のための冒険や、一攫千金となる魔物退治の依頼など忙しい。
▶冒険の途中で女の子の頼みを聞かなければならない局面もある。

check2 アイテム 60種類のアイテムを新たに追加

回復薬など冒険の必需品から女の子のプレゼント品まで、新たに60種類のアイテムがPS版では登場するのだ。また、今までに手に入れたアイテムを参照できる「アイテム一覧」も搭載され、コレクションする楽しみも倍増した。



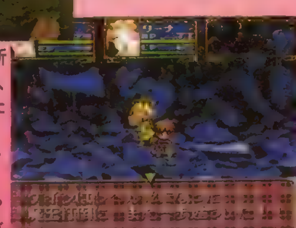


▲戦闘終了後や宝箱を開ける瞬間が、ますます楽しくなりそうな予感。
▶種類だけでなく、効果なども一目でわかる「アイテム一覧」。便利だぞ。

check3 バランス ライトユーザーも安心の難易度設定

キツめと言われていた戦闘などのバランスもPS版では全面的に修正。新しいモンスターを登場させるなどゲーム全体に様々な改良が施された。そのほか、片手プレイ用のキー配置に対応させるなど、よりユーザー本位の作りになっているぞ。





▲新イベントや新中ボスも追加され、他機種版をやった人も楽しめるぞ。
▶サンプルでプレイした感じでは、レベルが上がりやすくなっていたぞ。

恋愛SLG

8人＋αの少女たちと繰り広げるドキドキ♥の冒険

他のRPGとこの『ブルブレ』との一番大きな違いは、なんといっても「恋愛」の部分。カワイイ女の子と一緒に冒険できるだけでも、うれしいのに、その娘たちとラブラブな関係になれるなんて♥　でも、そう簡単にうまくいかないのも『ブルブレ』の世界なんだよね。

ここでは『ブルブレ』に登場する８人のヒロインを大紹介！　彼女たちのハートをつかむために必要なポイントも解説するから、今のうちから覚えておこう。



◀何はともあれ、やっぱり女の子はこのゲームの"華"ですよね。

STORY

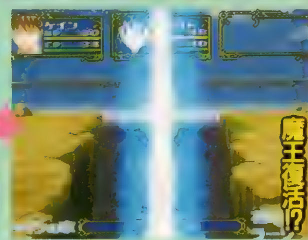
父親から「一族の掟」と言われて、花嫁捜しの旅に半ば無理矢理出される主人公・ケイン。ついでに「ある祠に腕輪を納めるように」と頼まれ、そのとおりにしたはいいが…。そのことが原因で、伝説の魔王が復活してしまう。



▲ケインは家に伝わる名剣「凍牙」を受け継ぐため、剣の修行に励む。



▲ある日、父親に紹介されたアーシャとともに「花嫁捜し」の旅に出ることに。



▲道中立ち寄った祠に腕輪を納めたばかりに、魔王「ダークロード」が復活!?

ケイン、誰を選ぶかハッキリしなさいよ!!

『ブルブレ』に登場する女の子たちは、見かけはさまざまだが、みんな一流の冒険者。そんな彼女たちと共に幾多の冒険を乗り越え、仲良くなって最終的にはゴールイン！　というのがゲームの目的の１つではあるのだが……。プレイヤーが操作することになるケインはかな〜り優柔不断。もちろん、これだけ個性的な娘たちが揃っていれば、迷うのも無理ないけどね。さらに噂では、ほかにも花嫁候補がいるらしいから、どのパートナーを選ぶか苦労することになりそうだね？



アーシャ
神官見習いの少女

神官（見習い）ということもあり、回復魔法に長けた少女。明るく優しい性格で誰からも好かれている。どうやら、ケインを昔から知っているようなロ振りなのだが……。



カルミー
男勝りの女傭兵

口調も気性も荒いが、筋の通った性格。剣の腕も一流で、好みのタイプは自分より強い男。



ヤーム
金がすべての盗賊

職業柄、人生経験は見た目より豊富。金銭に執着するのは、何か深い理由がありそう。



サージュ
アブナイ呪術娘

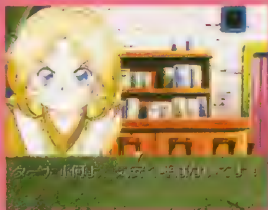
子どもの頃からいじめられており、性格はかなり暗め。呪術の腕はかなりのものだが!?

女の子の♥(ハート)をGETして豊かな冒険者ライフを送ろう

会話 ギルドでは、今までに会った女の子たちと会話できるのだ。また、彼女たちの機嫌度もチェックできるので、こまめに言葉を交わすように。

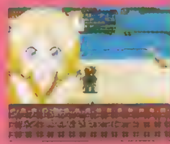


▲出会った女の子とも、会話を交わさないと冒険に誘えない。



◀これはどう見てもご機嫌ナナメ。なんとかしないと。

冒険 一緒に冒険をしている女の子を戦闘不能にしてしまったり、敵に背を見せたりすると……。キミがしっかりと彼女たちを守ってあげよう。



▲宿にも泊まらず強行軍を続けると、女の子だって怒るぞ。



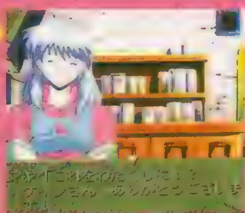
◀こんな文句を言われないように気をつけよう。

プレゼント 会話同様ギルドでできることの1つ。プレゼントで女の子たちの気を引いちゃおう。もちろん、女の子によって好みは違ってくるぞ。



▲手持ちのアイテムからプレゼント。女の子は物に弱い？

プレゼント

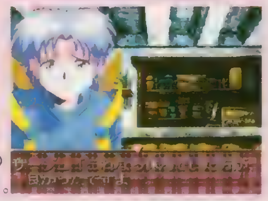


◀お店にないような珍しい物の方が効果は大きいのだ。

女の子の表情の変化をチェック

女の子との会話時には、常にその表情とセリフに気を配るようにしよう。特に冒険に誘うときや冒険から帰ってきたときなどは、要チェックだぞ。

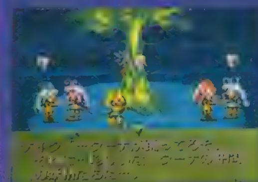
サージュさんご立腹



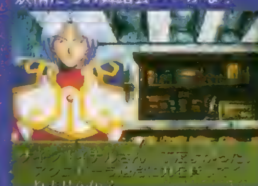
▶ゴ、ゴメンなさい！　この娘を怒らすとほんとに恐そう。

PSオリジナルイベントが目白押し

これもPS版だけの要素なのだが、PS版には各女の子に新しいイベントが用意されているとのこと。それもどうやら"恋愛イベント"らしいのだ！　イベントの詳しい内容、及び見方は次号以降の攻略で、紹介していくから、ファンの人は楽しみにしていてね。



▲これはターナの新イベント。妖精たちの舞踏会……かな？



▲ライバル(？)であるイナルと一緒に冒険するイベントもある。

今どきの主人公は強いだけじゃダメ



ハミュン
元気爆発魔法少女
世界一の魔法使いの弟子で、かなりの実力者。見た目も言動も幼く見えるが、実際は？

ターナ
妖精族の少女
大樹に住む妖精。人間や文明は根本的に嫌いだが、なぜかケインには興味を持った。

ナルター
冷酷なる鎌使い
魔法も得意とする女戦士。ケインに同行するが、彼女には何か重大な使命があるらしい。

マヤ
謎多き美少女
あまり自分のことを語ろうとしない謎の少女。某国の姫に似ているという噂も……。

電撃 RPG宣言'98 CLOSE UP!

少し発売が延びてしまった『ゼノギアス』だが、選り抜きのイベントシーンを先取り公開。さらにはメニューと必殺技に関する秘密も暴いてしまうぞ！

《ゼノギアス》 Xenogears







この赤いギアの正体は!?



CGムービー初公開!



ゲームに挿入されるビジュアルシーンは、キャラクター主体の場合はアニメーションムービー、メカ主体の場合はCGムービーと、2つの手法が使用されている。今回はその中から、迫力のCGムービーシーンの一部を初公開するぞ！







次なる戦いの地へ！ヴェルトール緊急発進！

Xenogears ゼノギアス		
2/11 RPG	▶¥6,800	▶スクウェア
	▶MC(1ブロック)	▶CD2枚組

※プレゼントの応募方法はP.98を参照してください。

EVENT イベント

序盤から中盤までのイベントシーン大紹介

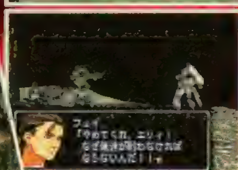
フェイが潜砂艦ユグドラシルに乗り込んだ以降に起こる、数数のイベントをダイジェスト紹介。アヴェの奪回やマルーの救出作戦といった大きなイベントから、サブキャラの登場などの小さなイベントまで、選りすぐりのイベントをピックアップ！

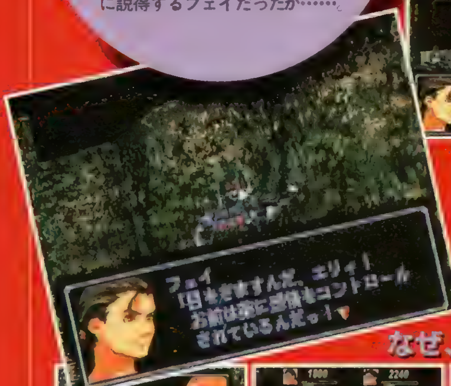
アヴェ奪回

アヴェ国の政権奪回という大がかりな作戦に、陽動部隊として参加したフェイ。しかし彼の前に、エリィの乗った白いギアが敵として立ちふさがる。必死に説得するフェイだったが……。

▼陽動作戦の指揮を取るフェイ　しかし、彼の前に現れたのは……



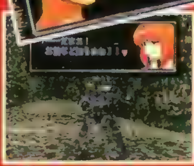




▲行く手を阻むエリィ。フェイは必死で説得するが……。●エリィは「薬」のせいで感情をコントロールされ、フェイを認識できなくなっている。

果たして、説得することは可能なのか？

なぜ、エリィが——？

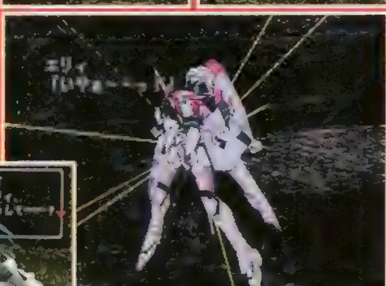






対決フェイVSエリィ

▲説得もむなしく、ついに争い始める2つのギア。そのとき、エリィに何か異変が起こる！

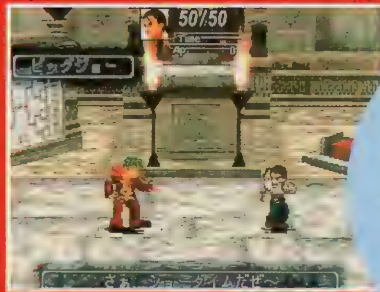




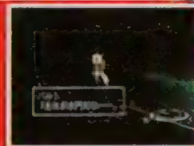
◀▲正気に戻るエリィ。フェイの問いかけに、彼女はこう答える。「私はソラリスの軍人。部下と任務を捨てることはできない……」と。

マルー救出作戦

アヴェの宰相に捕らえられたマルーを救出するため、城内へ侵入を試みるフェイたち。そこで出会ったのは……。

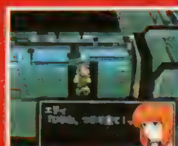


フェイはオトリになって武術会に

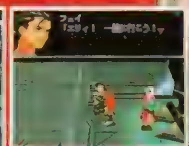


▲▶オトリになって武術会に出場するフェイ。そのすきにバルトは地下を通って城へ忍び込む

▼城内で再会したのは、エリィだった。一時的に協力してくれるが、そこで再び別れてしまう。フェイはエリィに一緒に行こうと呼びかけるが、エリィは「私には私の居場所がある」と言って、その誘いを断ってしまう









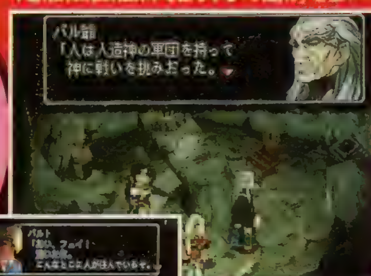
【マルー】
法皇府ニサンを治める法院で無邪気な大教母。今はアヴェ国に捕らえられている

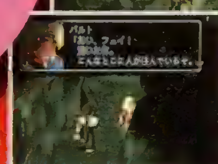
地底の隠者

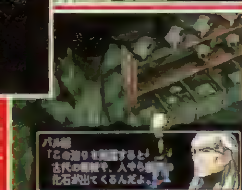
砂漠の地下に広がる鍾乳洞に迷い込んだフェイとバルトは、そこに暮らす1人の隠者と出会う。彼の名はバル翁。人類の進化について研究しており、それにまつわる話を聞かせてくれる。

「人造神」とはいったい何か？

▼進化の系譜の中で出てくる「人造神」とは？





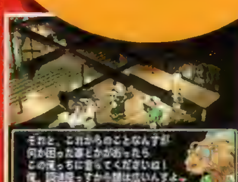


▲▶バル翁は、1人で地下を発掘しながら進化の系譜について研究している。

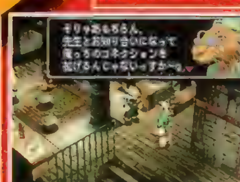
調達屋ハマー登場！

キスレブでフェイが出会った獣人の男、ハマー。有能な「調達屋」だが、性格の方は、ちょっと軽くて妙に人なつっこい。

【ハマー】
キスレブで「調達屋」を営む獣人。そのユーモラスな姿同様、性格もノリがいい。仕事柄、広い人脈を持っている。



▲性格は軽そうだが、かなり有能な「調達屋」らしい。

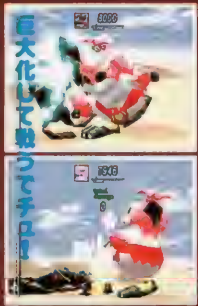


▲誰にでも気軽に話しかけてくるハマー。信用していいのだろうか



チュチュは巨大化もできるんでチュ…♥

フェイを追って、押しかけ参加したチュチュ。果たしてギア戦では、どうやって戦うのか？　答えはなんと巨大化。これなら、相手がギアでも大丈夫……!?



▶巨大化してギアと戦うチュチュ。
▶パンチや踏みつけを駆使して戦うぞ。

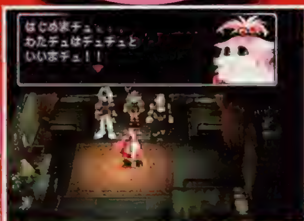
ナゾの生物チュチュ登場！

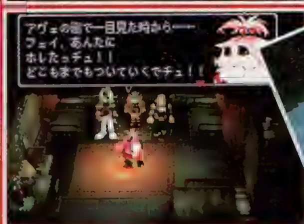
フェイの前に突然現れる、謎の生物チュチュ。アヴェでフェイをひと目見たときから惚れ込み、彼の元に押しかけてくる。

チュチュー族の部屋へ……

▼▶下はかつては森に住んでいたという、チュチュー族の部屋。かなりの大家族だ。そして右の2点は、チュチュがフェイの元へ押しかけてくる場面。フェイに惚れたということは、チュチュは女の子!?







不時着ラハン村

エリィの回想で現れるイベント。ラハン村襲撃の真相、そしてエリィが黒月の森で迷うまでの経緯が明かされる。

【エリィ】
軍事大国ソラリス出身の女性士官。フェイとの出会いにより、その運命が大きく変わっていく。フェイ同様、大きな謎を抱えているようだ





◀逃走中のエリィ。逃げ切れず、ラハン村に不時着。

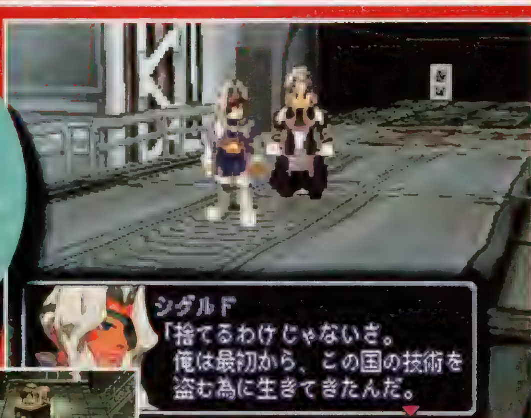


このとき、エリィの運命は大きく動き始めていた……

▲この後、フェイと出会うことになる。

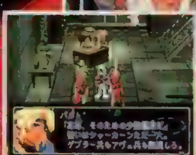
シグルドとラムサス

宰相シャーカーン打倒を狙うバルトの参謀シグルドと、シャーカーンと結託しているラムサスは、実は知り合いだった…！





▲アヴェの宰相シャーカーン。バルトの仇敵だ。



▲シャーカーンを倒すためアヴェ城に潜入するバルト。



2人の関係は？

【シグルド】
バルト率いる海賊の一員。シャーカーンに投獄されたバルトを救出して以来、参謀役を務める。

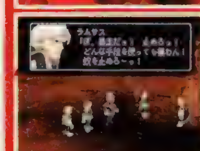


【ラムサス】
シャーカーンと盟約を結んだ、特務部隊の司令官。深紅に輝くギアを駆って戦いに赴く。

▲彼らはかつて味方同士だったようだ。2人の過去には何が？　また、シグルドの語る「この国」とは？



このギアは何？



◀▲暴走する深紅のギア。この夢に込められた真相はどんなものなのだろうか？



▲不気味にそそり立つギア。コクピットには……。

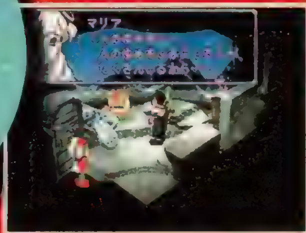
ラムサスの悪夢

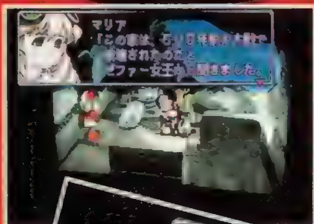
帝国司令官ラムサスの見る悪夢。それは、深紅のギアに襲われる夢。果たして、この真っ赤なギアは、何者なのか……。

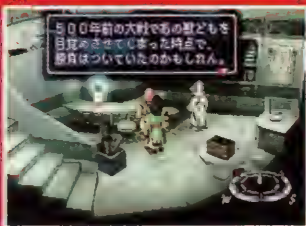
シェバトにて

ソラリスとの永き確執に疲れ果てた国、シェバト。500年前の大戦、解き放たれた獣……。賢者の孫娘が語る言葉の真意は？

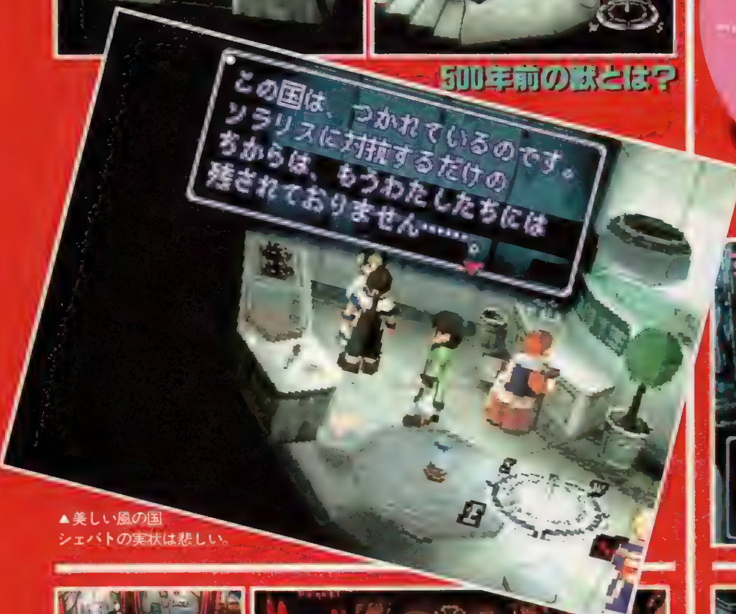
▲▼半世紀前に起きたという大戦の傷を忘れないように、当時のまま保存された部屋。そこで賢者の孫娘マリアが、この国の現状を語る。シェバトは、もう疲れ果てているのだと……。



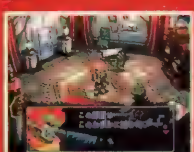


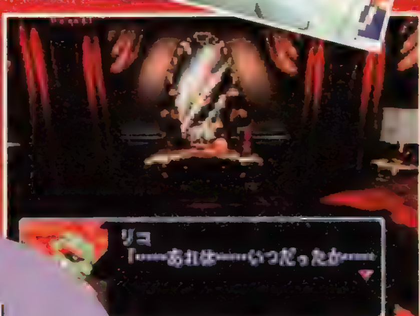


500年前の獣とは？



▲美しい風の国
シェバトの実状は悲しい。





▲▶部屋に残った香りが引き金となって、リコの記憶がよみがえる。

リコ 呼び覚まされし記憶

過去の記憶をなくし、囚人街で生きるリコ。とある部屋に残るかすかな香りが、失われた記憶を呼び戻す。その過去とは？

【リコ】

亜人と呼ばれる半人半獣で、キスレブの囚人バトルチャンピオン。囚人とはいえ、暮らしは貴族なみに豊かだ。



力の求道者 グラーフ

砂漠で出会う不気味な黒マスクの男。それ以来フェイのまわりにつきまとうが、その正体はまったく謎に包まれている……。



▲ギアの乗り手としても、かなりの使い手のようだ。敵か、味方かすらもまだ判断できない。

【グラーフ】

その素性や目的など、いっさいが謎に包まれた男。フェイにつきまとうことから、彼と何か関係があるように思えるが…。



贖罪官 ビリー

タムズに現れた若き贖罪官、ビリー。若くして両親を失った彼は、ストーン司教との出会いにより贖罪官としての道を歩む。



◀普段は神父の仕事を兼ねる。贖罪官とは、どのような仕事なのだろうか？

▼言葉を失った幼い妹を養うためなら、どんなことでもしてきた

すべては妹のために



【ビリー】

2挺のリボルバーで死霊を滅ぼす神父。幼い妹、プリムをたった一人で養っている。



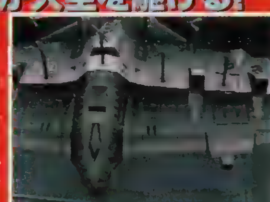
鋼鉄の翼 ゴリアテ

キスレブ軍の新造戦艦ゴリアテ。どのように絡んでくるかは不明だが、キスレブのものとなれば、やはり敵機だろうか？



鋼の巨体が大空を駆ける！

▲ゴリアテの模型を前にするフェイ。その形状がよくわかる。



▶格納庫から発進するゴリアテ。敵ならば、かなりやっかいな存在になりそうな強さを感じさせる。



SYSTEM

システム

ついに明らかになったメニューコマンド

Ⓐボタンでいつでも開く、プレイヤーが最もお世話になるメニュー画面。その詳しいシステムが明らかになった。ここでは、そのメニュー画面で実行できるコマンドを紹介していこう。また、セーブ&ロードに関するシステムと、買い物に関するシステムの詳細も公開されたので、あわせて紹介するぞ。



アビリティ

これまでに覚えた特殊能力の一覧を参照できる。回復や治療の効果を持つ特殊能力なら、ここで使用することもできる。なお特殊能力はレベルアップで覚え、使用にはEPを消費する。



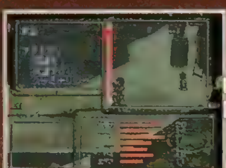
▶現在使えるものは白、使えないものは灰色で表示される。

ステータス



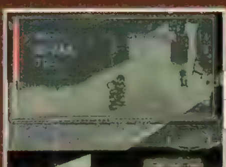
パーティメンバーの現在の状態を表示する。所持金や現在までのプレイ時間なども、ここで参照できる。

装備



武器や防具、アクセサリー(最高3つまで)を装備する。装備を変更した際のパラメータの変化もひと目でわかる。

アイテム



主にHP回復やステータス治療用のアイテムを使用する。現在使えないアイテムは、灰色で表示される。

ギア

ギアに関するコマンド。これを選ぶと、キャラが搭乗しているギアのステータスが表示される。また、ここからさらに、下の3つと、ギアの特殊装置を使用できるコマンドの、計4つのコマンドを選択することができる。

乗る　降りる

▶ギアに乗ったり、降りたりできる。



特殊能力

▶ギアの特殊能力の参照と使用を行う。



装備品

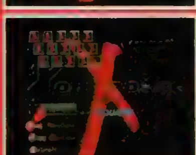
▶ギアに武器、防具、アクセサリーを装備



セーブとロードについて

セーブは、フィールドならメニュー画面でいつでも行える。ダンジョン内では、特定のセーブポイントのみ。これは「FF VII」と同様なのでわかりやすい。ちなみに、使用するブロックは1カ所につき1ブロック。







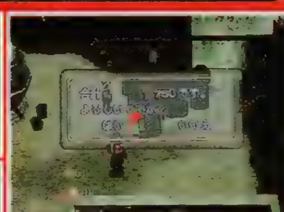
◀▲セーブ画面とロード画面。1つ1つのセーブブロックにはストーリーの進行によって、自動的にサブタイトルが付く。ロードするときの参考にしよう。

アイテムの売買について

アイテムの売買は、アイテムのリストの中から、買いたい物(または売りたい物)の数をまとめて選択する方式。画面の右には、現在の所持金と売買の後の金額が表示されるので、非常にわかりやすくなっている。







◀▲買物をしている場面。アイテムを売る場合は、現在持っているアイテムのリストが表示されるので、そこから売りたい物をすべて選択して決定すればOK。

BATTLE バトル

メインキャラ必殺技大公開!

ギアと並んで戦闘の華となるのが必殺技。一度レベルアップで覚えてしまえば、ボタンを特定の順序で押すだけで出せるのだ。今回は主要6キャラの必殺技に加え、フェイの超必殺技を紹介！

フェイ

鍛えられた己の拳を使った、[illegible]の格闘技!

▶連続で蹴りを放つ[illegible]



▶[illegible]天舞。



技名	コマンド	解説
武技雷迅	□○	高速で敵に接近し、瓦割りを喰らわせる
武技千烈	□□○	連続打撃のあと蹴り上げ、落ちてきたところに掌丁
武技破岩	△○	敵の頭上で連続蹴り
武技崩天	□□□○	連続での肘鉄
武技天舞	□△○	敵を蹴り上げ、自分もジャンプして空中蹴り
武技龍迅	△□○	突き上げアッパーのあと双掌打
武技虎咆	○○	力を溜めてからの連続打撃

エリィ

両手で持った長剣を使った、華麗なる技の数々!

▶[illegible]の攻撃、ダブルインパクト



▶[illegible]シャインスパーク



技名	コマンド	解説
スクリーマー	□○	鼓膜が破れるほどの大声で攻撃
スピニングソルト	□□○	回転しながら剣で攻撃し、サマーソルトキック
ブレイクスルー	△○	連続で斬りつけたあと、一気に貫く
ダブルインパクト	□□□○	両手剣での連続攻撃
スカイアタック	□△○	ジャンプからの連続斬り
シャインスパーク	△□○	回転しながら連続で斬る
スティングキック	○○	剣での連続攻撃のあと、サマーソルトキック

シタン

風のように舞い敵を打ち砕く、シタン独自の格闘技!

▶連続で激しく手刀を放つ、刃雷



▶蹴り、打撃、蹴りの3段攻撃、震雷



技名	コマンド	解説
浮雲	□○	連続攻撃のあと、空中で肘打ち
無風	□□○	超連続攻撃。あまりの速さに止まって見える
刃雷	△○	空気を割くような手刀の連続攻撃
震雷	□□□○	蹴り、打撃、跳び蹴りの3段攻撃

バルト

2本のムチを自在に操り、しなやかな動きで敵を倒す!

▶ムチで乱れ打ち、リズムショック



▶2本のムチで連続攻撃、ダイナミック



技名	コマンド	解説
ネックハンター	□○	ムチを首に巻き付け、持ち上げて地面に叩きつける
ツインソニック	□□○	ムチで敵を持ち上げ、地面に連続で叩きつける
リズムショック	△○	2本のムチを使っての乱れ打ち
ダイナミック	□□□○	2本のムチで敵を持ち上げ、連続攻撃

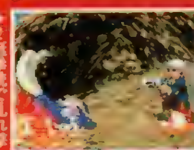
ビリー

[illegible]の弾を込めた2挺拳銃で、どんな敵も撃ち抜く!

▶肘から銃で狙い撃ち、ヘルブラスト



▶2挺拳銃で乱れ撃ち、ナットクラック



技名	コマンド	解説
アダムズアップル	□○	コインを投げ、それを貫通させ敵の頭を撃ち抜く
ガンホリック	□□○	2挺拳銃で乱れ撃ったあと、ライフルで撃ち抜く
ヘルブラスト	△○	肘に隠した拳銃で狙い撃ち
ナットクラック	□□□○	2挺拳銃での早撃ち&乱れ撃ち

リコ

パワーを活かしたプロレス技で、敵をノックアウト!

▶両足で跳び蹴り、リコ・ロケット



▶[illegible]テスドライブ



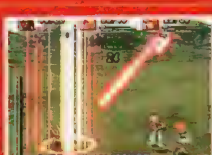
技名	コマンド	解説
リコ・ロケット	□○	両足を使った跳び蹴り。いわゆるドロップキック
テスドライブ	□□○	投げ技。いわゆるブレーンバスター
バンデラス・ラナ	△○	同じく投げ技。いわゆるパイルドライバー
ドラゴンナックル	□□□○	ワン・ツー・アッパー

フェイの超必殺技を先行紹介

フェイの持つ超必殺技は、なんと6つ。ここではそのすべてを紹介だ。強力な技だけに、覚えるのは大変かも!?

超武技風勁 □□□□○

[illegible]を切り裂く！風の属性を持っている超必殺技だ。



超武技地勁 □□△○

大地が割れ、敵を粉砕する！大地の属性を持っている超必殺技。



超武技火勁 □△□○

炎の属性を持った超必殺技。[illegible]が敵をことごとく焼きつくす。



超武技水勁 △□□○

激しい水流がすべての物を飲み込む技。水の属性を持っている。



超武技光勁 △△○

まばゆい光が敵の頭上に降り注ぐ。[illegible]の属性を持った超必殺技。



超武技闇勁 ○□○

闇の属性を持っている超必殺技。暗黒の力で敵を打ちのめす。



電撃 RPG宣言'98 CLOSE UP!



アルナムの翼
～焼塵の空の彼方へ～

発売直前！ 新生『アルナム』のシステムを総チェック！

ファン待望の大作RPGが発売間近ということで、今回はシステム面から『アルナムの翼』の魅力に迫ってみよう。ちなみに本作は『アルナムの牙』の続編にあたり、『～牙』の主要人物が多数登場するので、アルナムの世界を全然知らないという人は、ぜひとも前作をプレイしておこう！



◀思わず笑ってしまうイベントシーンも盛りだくさん！

3Dフィールド
時間の変化や天候の影響によって、リアルな冒険が楽しめる！

▼刻々と表情が変わるフィールド

このゲームは、フィールドやダンジョンはもちろん、町や村、戦闘シーンまですべてが3Dフィールドで表現されている。しかも、時間の概念が取り入れられているので、昼と夜とでは敵の反応や営業している店などが変化するようになっているぞ。また、エリアごとに大雪や体力を奪う酸性雨などの天候も設定されているので、普通のRPGとはひと味違う臨場感あふれる冒険を味わうことができるのだ。



◀不気味な坑道の奥には、汚染の元凶である輝晶石が……



▲ナビMAPを表示すれば、広大なフィールドでも迷う心配はない。



◀酸性雨を浴びるとダメージが！ 次の町まで駆け抜けろ!!



アルナムの翼
～焼塵の空の彼方へ～

12/25（予） RPG	▶¥6,800	▶ライトスタッフ
	▶MC（1ブロック）	▶CD3枚組



戦闘

参戦させるキャラによって戦略も変わってくる迫力のバトル！

▼敵シンボルと接触すると…

フィールドやダンジョンには、敵を表すシンボルがうろついている。このシンボルはクスミダ(主人公)たちを見つけると追いかけてきて、接触すると戦闘が始まる。ただし、見通しの悪い夜だと、敵は追いかけてこない(眠っている)し、戦闘になったときは必ず先制攻撃を仕掛けることができる利点がある。戦闘はコマンド選択によるターン制で、どんなに多人数のパーティでも一度に参加できるのは4人まで。しかし、戦闘に参加しなかったキャラクターも画面外で活躍していたということになり、経験値が入るという親切設計になっているぞ。



▶中央左か敵のシンボル、姿が見えているので、無駄な戦闘は避けられる



香華術

MP制とはひと味違う、使い勝手の良さが魅力のサポート術！

▼アイテム感覚の魔法!?

アルナムの世界では、魔法の代わりに「香華術」が存在する。これは香華草という草を組み合わせて回復や攻撃を行う術で、あらかじめ術のストックを作っておくだけでOKなのだ。MP制と違って、ストックさえあればいくらでも使えるので超便利。ただし、術を使うには特別な知識が必要なため、使えるキャラは限られているぞ。もちろん、勉強不足の悪ガキは使えません(笑)。



◀表中の数字は必要な香華草の数。効果の高いモノほど消費数も多くなる。



▶持ち数制なので、ステータスを気にせず使える。



▲攻撃系の香華術は、演出も派手だけど威力も絶大。一人でも術者がいれば戦闘が楽になるぞ。

▼キャラクター固有の必殺技もある!

各キャラには技のゲージ（画面右下）が設定されていて、ダメージを受けたり攻撃をすることで少しずつたまっていく。このゲージを消費することで、それぞれ独自の必殺技を使えるぞ。広範囲に及ぶ特殊攻撃から、笑いを誘うサポート技まで、効果もさまざまで、ゲージの消費量が多いモノほど効果が高くなるのだ。



▶ゲーシがたまったところで必殺技を選択



▶派手な演出＆威力の高い必殺技を使いこなせば、ボス戦も楽勝！

▼連携ってなに?

戦闘に参加するメンバーは、2人ずつコンビを組ませることができる。長い間コンビを組んでいると、キャラ同士の信頼度がアップ。戦闘開始時に一定の確率で、自動的に特殊効果が発動するぞ。誰と誰を組ませるかで特殊効果も異なるが、経験値が2倍になったりステータスアップするなど良いことづくめなのだ。



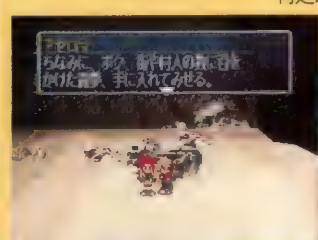
▲クスミダ＆ジュナの連携で香華術の威力アップ。ほかにも色々な効果を生む連携があるぞ。

NPC

アイテム扱いのサブキャラだけど、サポート能力は折り紙つき！

▼読者応募のNPCもいるぞ!

クスミダたちが出会う人々の中には、間接的に協力してくれる者もいる。彼らは「お助けNPC」と呼ばれ、直接戦闘には参加しないが、アイテムとして使用するとさまざまな効果を発揮するのだ。もちろん、DPS読者が考えてくれたキャラクターたちも、世界の何処かでクスミダたちを待っているぞ。



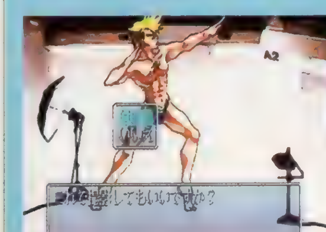
▲さびれた廃墟の中で、DPS読者応募キャラのアセロラを発見！

▼お助けNPCのほとんどはサポート系で、戦闘中に使えるキャラは限られている。



★ ミニゲームもあるのだ! ★

ストーリー設定がシリアスながらも、そこかしこに笑いが散りばめられた「アルナムの翼」には、息抜き的なミニゲームがいくつか用意されているぞ。引火した爆弾を抱えて奔走するアクションや、ちょと妖しげな撮影会などなど、思わず笑ってしまう演出がたっぷり。中には、失敗することでキャラクターが遭難して、ストーリーがちょこっと変わってしまうモノもあるとか……。



▲「ア○キ～！」ってな感じでポーズをとるシャッコ(これでも十二神徒)。



◀迷路のような山岳地帯。戦闘のたびに気球がダメージを受け、補修用テープが尽きると墜落してしまう。

※プレゼントの応募方法はP.98を参照してください。

電撃 RPG宣言'98 HOW TO WIN

フロントミッション オルタナティヴ

FRONT MISSION ALTERNATIVE

12/18 ▶S･RPG ▶¥5,800 ▶スクウェア ▶MC [illegible]

いよいよ発売直前となった超期待作『オルタナティヴ』。今回は早くも序盤の6ミッションの攻略開始だ！



WAWの基本戦術&序盤のミッションを徹底大検証！

超リアルなグラフィックや、人型兵器WAWの成長など、まさに見どころ満載の本作。今回はその攻略第1弾として、戦闘を有利に進めるための基本戦術と序盤のミッションの攻略法をお届けしよう。これを読んで最前線での戦いに備えるべし！

この『フロントミッションオルタナティヴ』は、プレイヤー各自の戦い方によって、入手する武器やイベントなどが変化するS・RPGだが、そこには最善のプレイといったものは存在しない。よって今回の攻略はあくまで"基本"である。真の戦い方は自分の手で見つけ出してほしい。

出撃前 準備しだいで作戦の成否が決まる！

兵装の選択やWAWの学習設定、そして進軍ルートの設定など、出撃前の準備はミッションの攻略に重要なことばかり。ここでは、その中でもとくに注意すべき点を紹介しておこう。

1 ミッション説明 大佐の説明で戦況をチェック！

各ミッションの最初では、まずサンゴール大佐の説明する内容をしっかり把握することが重要。地形や敵部隊の編成をよく聞いて、兵装や進軍ルートの決定に役立てよう。



▶説明時には戦場のグラフィックも出るので、迷彩塗装の参考にしよう。

2 兵装選択 常にベストな兵装を！

WAWの武器は基本的に攻撃力の高さで選べばいいが、弾数制限がある武器の場合は注意が必要。とくに敵が多いミッションでは、多少攻撃力が低くても弾数の多いものを装備したい。



▶攻撃力や命中率、弾数などは装備時の画面で確認することができる。

3 学習設定 マッコイ機の防御力をアップさせよう！

マッコイ機が破壊されるとミッションは失敗……。なのでWAWの成長バランスを決める学習設定では、マッコイ機の防御学習率を常に高めに設定しておこう。



◀初めのうちは、機動、攻撃を軽視してでも、マッコイ機の防御力を上げた方がいいだろう。

4 ターゲット設定 「シミュレーションモード」の活用法

「シミュレーションモード」では作戦中の部隊の動きを見ることができる。敵の動く方向を知りたいときや、支援攻撃のタイミングを計るときに役立てよう。



◀ただし、あくまでシミュレーションなので、必ずしも実際の戦闘と同じわけではない。

※プレゼントの応募方法はP.98を参照してください

戦闘 基本はオートバトルだがプレイヤーの指示も重要だ!

準備が整ったら、いよいよミッション開始。戦闘はオートバトルなので複雑な操作はないが、適当な指示を与えているだけでは勝てないぞ。とくに行動設定の切り替えは最重要だ！

1 行動設定 攻撃&防御重視の切り替え方

戦場で最も重要となるのが攻撃重視、防御重視の切り替え。これはセレクトボタンを押すことでカンタンに変更できるので、タイミングを見て瞬時に切り替えられるようにしておこう。基本的に、こちらの射程に入るまでは防御重視でダメージを抑え、敵にロックオンマーカーが現れたら攻撃重視に変更するのがベスト。



▲敵が近くにいないときは、常に防御重視にしておこう。

2 行動設定 バックウェポンを温存するには？

上記の行動設定は、強敵との戦いまでバックウェポンを温存しておきたいときにも役立つ。まず防御重視で敵に十分接近し、そのあと攻撃重視に切り替えれば、メインウェポンのみで攻撃するようになるのだ。



◀このくらいまで接近すれば近距離戦となる

3 攻撃設定 集中攻撃、拡散攻撃の使い方

攻撃設定には集中と拡散の２種類があるが、基本は集中攻撃。これでまず敵小隊の主力を狙って攻撃していくといいだろう。一方の拡散攻撃は、歩兵などの弱い敵が密集しているときに使用していくと効果的だ。



◀集中攻撃では✚キーで目標を変えることが可能。

4 ターゲット設定 ルートは細かく設定しよう!

小隊の進軍ルートを決定するターゲット設定は、戦闘中も状況にあわせて最適なルートを選んでいく必要がある。とくに段差や障害物のある地形の場合は、見た目は最短距離のようでも実際は通れないことが多い。そんなときは段差や障害物を迂回するように、細かく目標を変えていこう。また、敵部隊を目標にしている場合、敵の移動により進む方向が変わってしまうことがある。そんなときも、すぐ目標変更ができるよう、こまめにターゲット選択画面で敵位置を確認しておこう。



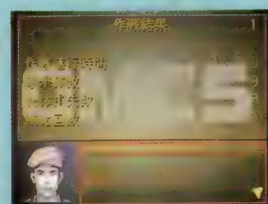
◀段差には注意。このような高さは登ることができない。



◀WAWの身長分ぐらいの高さなら、乗り越えることが可能。

5 戦略的撤退 何度も「戦略的撤退」をしていると……

戦略的撤退は１ミッションで４回以上か、合計で20回以上行うとゲームオーバーになってしまう。ただし撤退前の戦闘においてもWAWはちゃんと成長しているので、上の範囲内なら大いに活用していってもいいかも。



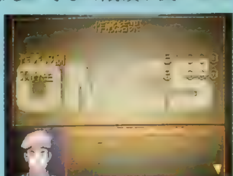
◀このセリフが出たら次がラストチャンスだ！

作戦終了 次のミッションへの準備はすでに始まっている!

敵を倒してミッションをクリアすると、作戦結果とともに新たな兵装が支給される。前回のミッションの成績をよく見て、次の戦いに備えていこう。

1 作戦結果 ミッションの結果はどのように見る？

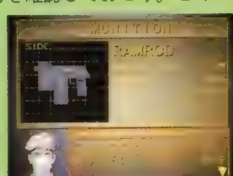
作戦の結果は短時間で敵を多く撃破し、自軍の機体損失数と補給回数が少ないほど好成績となる。そして成績が良いほど、支給されるカウンタ（お金のようなもの）や兵装が多くなるのだ。ちなみにこのカウンタは、後に武器商人との取引の際に使われることになる。



▲大佐の言葉も結果によって変化する。上は好成績の場合。

2 兵装支給 支給された兵装の能力を確認!

作戦終了時に支給される兵装は、大佐の言葉にもあるように、きちんと兵装選択画面で能力を確認しておこう。とくに機体の耐久力を上げるシールドが支給された場合は、必ず装備し直しておきたい。また、ときには新型WAWが支給されることもある。



▲細かいデータは装備時にきちんと確認しておこう。

CHECK! 成績しだいで次のミッションが変化する!

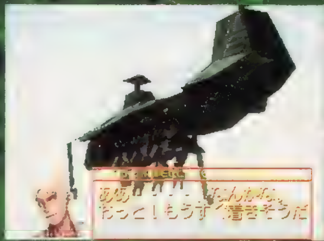
作戦結果が影響するのはカウンタや兵装だけではない。場合によっては、なんと次に登場するミッションが、まったく違うものになることもあるのだ。その詳しい条件を明かすことはできないが、作戦中の行動やクリアタイムなど、さまざまな要素が絡んでくるらしい。好成績を続ければ、非常に少ないミッション数でクリアできてしまうこともあるのだ。



▲序盤ではこのヤホレンデが出現しにくいミッションだ

序盤の6つのミッションはこう戦え！

ここからはストーリーの序盤に登場する6つのミッションを攻略していこう。それぞれ注意すべきポイント、敵小隊の編成と初期配置、そしてオススメの迷彩色を記しておいたので、ぜひプレイ時に役立ててほしい。ちなみにゲーム開始時に自軍は第1小隊の3人だけの編成だが、後にクローズドマインで第2小隊が、ハミングバードで補給や支援攻撃を行う後方支援部隊が加入することになる。



▲SAUS軍からの要請で、マッコイたちはアフリカの最前線へと旅立つ

独立機動中隊　第1小隊メンバー



アール・マッコイ
本作の主人公。彼の機体が破壊されると作戦は失敗だ



ブルース・ブレイクウッド
マッコイの戦友。顔のキズも彼とのケンカによるもの



ダル・ファーフィー
ジェイドメタル社から派遣された研究員。戦場は初体験だ

MISSION KISANGANI キサンガニ

オススメ迷彩塗装※
◎オリーブグリーン
○ナイトブルー

最初のミッションで基本をマスターしよう

いよいよ独立機動攻撃中隊にとって初の任務が始まる。このミッションでは、まだ敵がWAWを警戒していないため、よっぽどのことがないかぎり機体が破壊されるようなことはないだろう。まずここで覚えることは、WAWの基本操作だ。「敵に接近するまで防御重視に設定し、攻撃射程に入ったら攻撃重視に切り替える」といった戦法をしっかりマスターしよう。進軍ルートは③→②→①と順番に敵を撃破していくのがベスト。そして3つの小隊を倒したあとは、④の位置に大型WAWのパウークが現れる。1つ目の小隊を全滅させたらすぐ④に向かおう。ちなみにこのパウークは耐久力が高いものの、1機しか登場しない。接近して一気に攻撃すれば簡単に倒せるはずだ。


▲人型兵器WAWが、ついにアフリカの大地に降り立つ！


◀装甲車や歩兵はWAWの敵ではない。軽く蹴散らそう



敵小隊構成
①敵第1小隊→SHM-14×1／SOLDIER×4
②敵第2小隊→SHM-14×1／SOLDIER×4
③敵第3小隊→SHM-14×1／SOLDIER×4
④敵第4小隊→TKS-04×1

MISSION BUMBA ブンバ

オススメ迷彩塗装
◎オリーブグリーン
○ナイトブルー

2台の大型WAWにのみ注意すればOK！

まずこのミッションでは①に向かう途中に地雷がある。ただしダメージは少ないので、わざわざ迂回する必要はないだろう。そしてそのあとは、②か③の小隊を倒すと、④のパウーク2台が接近してくる。こちらはバックウエポンでダメージを与えてから接近戦を挑むとよい。


◀敵の地雷攻撃もWAWにはほとんど効果なし！


▶④のパウークは集中攻撃で一気に倒せば、ほとんど被害は受けないはず。



敵小隊構成
①敵第1小隊→SOLDIER×8
②敵第2小隊→SHM-14×1／SOLDIER×4
③敵第3小隊→SHM-14×1／SOLDIER×4
④敵第4小隊→TKS-04×2／SHM-14×1

ミッションアドバイス①……マップのデコボコ部分にあたる「茂み」ぎりぎりにはルートをとらないようにしよう。WAWの進行速度が遅くなってしまうぞ。

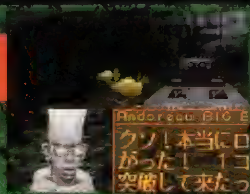
※画面写真のWAWの色は、誌面的に見やすいものにしてあります。オススメ迷彩塗装の色は使用していません。

MISSION GEMENA ゲメナ

オススメ迷彩塗装
◎オリーブグリーン
○ナイトブルー

序盤最初の難関! 敵の戦力を分散させよう

これまでとはうって変わってキツイ戦闘となるのがこのミッション。とくに④と⑤の敵小隊が強力で、うかつに真ん中を進軍するとはさみ撃ちにあい、あっという間に全滅してしまうだろう。ここは慎重にマップの右側か左側から回り込んで、少しずつ敵を撃破していきたい。それでもツライ場合は、下の3つのポイントに注意して進軍しよう。



▲オープニングのひとコマ。なんと後ろにチョコボの姿が!?



◀このパウーク3機が、このミッション最大の"壁"となる



敵小隊構成
①敵第1小隊➡SHM-14×1/SOLDIER×4
②敵第2小隊➡SHM-14×1/SOLDIER×4
③敵第3小隊➡SHM-14×3
④敵第4小隊➡TKS-04M×1/SHM-14×2
⑤敵第5小隊➡TKS-04×3
⑥敵第6小隊➡SHM-14×1

ミッションアドバイス2
……④の小隊の前にある1段高くなった部分に登ると、敵の攻撃を受けにくくなる。上方からゆっくり敵を狙っていけるぞ

ポイント1 右側から回り込むのがもっとも安全



距離的には①→②→⑤と左回りに攻撃していくのが近道だが、この場合、⑤のパウークとの戦闘中に④の部隊からの遠距離攻撃を受けてしまう場合がある。よってより安全に進軍したいのなら、多少時間はかかるが③→④→⑤と大きく右回りに攻撃していくとよい

ポイント2 強敵小隊・パウーク3機の倒し方

このミッションでもっとも激戦となるのが、⑤のパウーク3機との戦闘。これに対しては、必ずバックウェポンでダメージを与えてから接近戦を挑もう。その際には、こちらが弾を撃ったあと、すぐに防御重視に切り替えると、敵の遠距離攻撃のダメージを軽減できる。



◀パウークと戦うまで、バックウェポンの弾は温存!

ポイント3 動き回る装甲車に惑わされるな!

敵の中でかなり変則的な動きをするのが⑥の装甲車だ。攻撃されたからといって追いかけていくと後方まで退却し、いつのまにか敵主力の中心まで誘導されてしまうことがある。これについては、④小部隊と⑤の部隊を倒したあとに攻撃するとよいだろう。



◀弾に余裕があるなら遠距離から倒してもよい

ENEMY DATA ①キサンガニからゲメナまでに登場する敵ユニット

SOLDIER 歩兵

もっとも弱い敵ユニット。メインウェポン1発で倒せるので、拡散攻撃を使い素早く排除してしまいたい。ただし、この中のバズーカを持った兵士は、遠距離から攻撃してくるため注意が必要だ。



TKS-04 パウーク PAUK

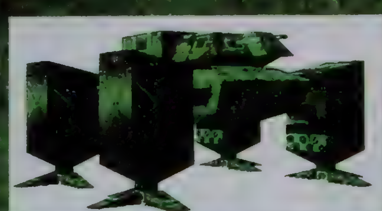
四脚型の大型WAW。耐久力が高いので倒すのに時間がかかるのが難点だ。1機だけなら大したことはないが、3機で小隊を編成している場合はかなりの強敵となる。





SHM-14 クリザリッド フェゼ(装甲車) CHRYSALIDE FUSEE

歩兵に次ぐザコユニット。遠距離攻撃を仕掛けてくることもあるが、攻撃力は低いのであまり気にする必要はない。時にはオトリとして行動することもある。



TKS-04M パウークラキェータ PAUK RAKETA

ゲメナから登場する、パウークの改良バージョン。耐久力が多少アップしているが、基本的にはパウークと大差はない。ただし、遠距離攻撃には注意が必要。

MISSION YAHORENDE ヤホレンデ

オススメ迷彩塗装
◎ランドブラウン
○フラットアース

新登場の敵WAWよりも戦車部隊の砲撃に要注意！

このミッションの地形にはWAWが登れない段差が多いので、それを考慮した進軍ルートをとる必要がある。そこで、まずは初期位置の左側にある坂道を登って、平地にいる②と③の部隊を撃破していこう。ただし③の戦車部隊は、こちらの射程外からガンガン大砲を撃ってくる強敵だ。最初は防御重視を中心に、隙を見て攻撃しながら前進していこう。そのあとは①の部隊を倒しながら1番上の段差まで登り、④→⑤→⑥と敵部隊を撃破していく。ちなみに、序盤のうちに⑥のWAWを倒してしまうことも可能だが、その場合④の部隊が退却してしまうことがある。ここは撃破数を稼ぐためにも⑥を最後に倒すようにしたい。敵WAW自体はまだ弱いので、苦労せずに倒すことができるだろう。



▲初登場の敵WAWは実験段階のもの



▲戦車部隊の砲撃は強烈！ 不用意に防御重視を解除しないように。



敵小隊構成

①	敵第1小隊→SHM-14×1／SOLDIER×4
②	敵第2小隊→SHM-14×1／SOLDIER×4
③	敵第3小隊→ALM2000×3
④	敵第4小隊→TKS-04×1／SHM-14×2
⑤	敵第5小隊→TKS-04×3
⑥	敵第6小隊→LW-16D×1

ミッションアドバイス③……戦車が大砲を撃った瞬間に、防御重視に素早く切り替えよう。

注意！ 非常に出現率の低いミッションなのだ！

このヤホレンデは、前回のミッションがかなりの好成績でないと出現しない。もし初プレイで登場させたら、キミはスゴイ！

MISSION CLOSED MINE クローズド マイン

オススメ迷彩塗装
◎ランドブラウン
○フラットアース

独立機動攻撃中隊 第2小隊メンバー



ピーター・リキン
小隊長で、どんな事態でも冷静に対処する真面目な男



マンリー・ベニサド
昔はワルだったらしいが、現在はオノサイのお守り役？



ジョー・オノサイ
第2小隊の問題児。実力が伴わないのに自信だけはある

第2小隊が中隊に加入！ 慌てずに2つの部隊を動かそう

いよいよこのミッションから第2小隊が加入し、2つの小隊を同時に動かすことになる。ただし第2小隊のWAWは、まだ戦い方を学習していないため非常に弱い。よって①の部隊を倒したあとは②の部隊を撃破した第1小隊と合流し、一緒に行動した方が安全だ。敵については、動き回る2機のWAWと戦闘ヘリが強敵。WAWはマップ上を一定のルートで移動しているので、④の地点あたりで待ち受けて近づいて来たところを一気に叩こう。くれぐれも③のパワークと一緒のときに攻撃しないように。また戦闘ヘリについては、下のポイントを参考にしてほしい。



▲オープニングではハミア団の2人がヘリで登場



▲パワークとWAWが合流しているときは非常に不利



敵小隊構成

①	敵第1小隊→SHM-14×1／SOLDIER×4
②	敵第2小隊→TKS-04M×1／SHM-14×2
③	敵第3小隊→TKS-04M×3
④	敵第4小隊→LW-16D×2
⑤	敵第5小隊→MHG-03×1
⑥	敵第6小隊→MHG-03×1

ミッションアドバイス④……ヘリの接近は、その飛行音でわかる。音が大きくなったら警戒だ。

ポイント やっかいな敵ヘリには接近戦を挑んでいこう！

フィールド上を自由自在に飛び回るヘリには、命中率の悪いバックウェポンよりもメインウェポンが有効。防御重視にして近づいて来るまで待ち受け、射程に入った瞬間に一斉射撃で撃墜しよう。



▲③④の敵部隊を倒す前に、このあたりでヘリを倒してしまいたい。



▲第2小隊のWAWはまだ弱いので、ヘリに対しては防御に徹しよう

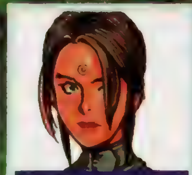
MISSION BAMINGUI バミングイ

オススメ迷彩塗装
◎ランドブラウン
○フラットアース

細かいターゲット選択が勝利のカギ

まずスタート時は第1小隊を❷へ、第2小隊を❶へ、それぞれ移動させよう。そして❶❷の部隊を倒したあとは❸の敵WAWに向かって進軍させたいのだが、途中には地雷がある。ムダな被害を受けないために、いったんマップ中央まで移動してから真ん中を進軍させたい。❸のWAWを撃破したあとは、第1小隊を❹・❺と移動させる。第2小隊は下を通って❺へ向かわせておき、最後に2小隊の力をあわせてパウーク3機を撃破しよう。

独立機動攻撃中隊 後方支援部隊



チャミリ・フィリシター
後方支援部隊隊長。実は性転換をして女性になった。





◀❶のパウーク3機に対しては、[illegible]

◀今回は敵が強力なため、できれば地雷のダメージはくらいたくないところ。

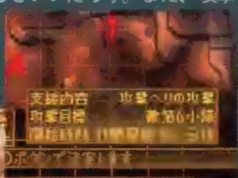


敵小隊構成
❶敵第1小隊→SHM-14×1／SOLDIER×4
❷敵第2小隊→SHM-14×1／SOLDIER×4
❸敵第3小隊→LW-16D×2
❹敵第4小隊→LW-16D×2
❺敵第5小隊→TKS-04M×3
❻敵第6小隊→TKS-04M×3

ミッションアドバイス⑤……第2小隊は、まだ力的に弱いはず。❷の部隊以外の敵に単独攻撃させてはダメ

ポイント1 支援攻撃のタイミングは？

ここで初登場の支援攻撃は、もっとも遠くにいる強敵に使うのがベスト。このミッションでは❺か❻の敵をターゲットにするといいだろう。また、攻撃する時間については、多少早めに設定した方がタイムロスが少ない。





◀▲ちなみに❻の[illegible]をターゲットにする時は、[illegible]くらいに設定するとよい

ポイント2 補給をするときの注意点は？

補給のコマンドを入力すると、小隊はあらかじめ決められた補給地点（青いカーソル）に向かって移動してしまう。時間的にはかなりのロスとなるので、むやみな使用は×。



◀バミングイでは第1小隊のみ補給可能

ENEMY DATA ②ヤホレンデからバミングイまでに新登場する敵ユニット



LW-16D
ヴァーゲ
WAAGE

ヤホレンデから初登場となるシュネッケ社製のWAW。自軍のWAWと比べると性能は格段に劣る。これまでに登場したパウークの方が強敵と言えるだろう。ただし2機で小隊を組んでいたり、戦場を動き回っている場合は注意が必要だ。囲んで一気に倒してしまおう。

ALM-2000 戦車



ヤホレンデに登場する戦車。装甲車とは比較にならない火力を持ち、遠距離から砲撃を仕掛けてくる。防御力もかなり高く、戦いづらい相手だ

MHG-03 戦闘ヘリ



耐久力はさほどでもないが、こちらの攻撃が当たりにくいのが困りモノ。うまくこちらのバックウェポンが当たればいいが、メインウェポンで狙うほうが確実

アザーライフ アザードリームス

Other Life Azure Dreams アザーライフ・アザードリームス

発売中 ▶ダンジョンRPG ▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC（3ブロック）

魔物の卵の出現確率やイベントの発生条件など、さらに“勝てる&楽しめる”ポイントをここに一挙大公開！

塔を昇り抜くために押さえておきたいこととは？

塔の途中で行き詰まっている人のために、もう1度戦闘の基本をおさらいしておこう。主人公と使い魔をレベルアップさせせなければ話にならない『アザアザ』では、より多くの戦闘に勝って経験値を稼いでいかなければならない。戦闘にのぞむときには、右にあるような基本を忠実に守りつつ、1ターンずつ慎重に戦っていこう。

1歩ずつ慎重に…



▲適当に進んでいくと命取りになるぞ。じっくり考えながら、慎重に進もうね。

絶対に先制攻撃！



▲こちらの攻撃可能な範囲に、敵が入って来るまで待つのだ。

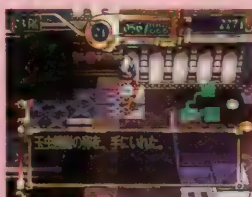
投げて投げまくれ！



▲不要な卵も敵に投げつければ、こんな効果が！ “投げる”意識を持とう。

魔物の卵の出現確率を大公開!!

非常に手に入りにくい魔物の卵だが、実は5階に1個の割合で落ちていることが判明。その1個がどんな種類の魔物になるのかを確率で示したのが右の表だ。ただし、上記の割合で“必ず”落ちているワケではない。やはり“運”なのだ…。



◀入手した卵の種族は「真実の眼鏡」で識別しよう。

チェック！ 不要な卵の有効な使い道

すでに持っていたり、いらない魔物の卵をすべて持ち帰る必要はない。敵に向かって投げれば大ダメージを与えるアイテムとして役立つし、ダンジョン内で孵化させて融合に使えば使い魔のMPも回復する。有効に使おう。



◀融合時には継承する能力に、十分注意すること。

フロア別・魔物の卵の出現確率

	魔物名	%
1階～5階	ノイズ	18.7
	ブルンパ	15.6
	フレイム	15.6
	トロル	12.5
	バルーン	12.5
	サイクロン	9.4
	ブルーメ	9.4
	マネーバ	6.3
6階～10階	ブルーメ	18.7
	サイクロン	15.6
	バルーン	15.6
	マネーバ	12.5
	カゼキリ	9.4
	サブマリン	9.4
	ナイトメア	9.4
	ヴォルカノ	9.4
11階～15階	カゼキリ	15.6
	サブマリン	15.6
	ナイトメア	15.6
	ヴォルカノ	15.6
	ガルーダ	9.4
	クラーケン	9.4
	グリフォン	9.4
	ニュエル	9.4
16階～20階	ガルーダ	18.7
	クラーケン	15.6
	グリフォン	15.6
	ニュエル	12.5
	アラクネ	9.4
	ガーディアン	9.4
	スーベニア	9.4
	トロル	6.3
	バロン	3.1
21階～25階	アラクネ	15.6
	ガーディアン	15.6
	スーベニア	15.6
	ソイルシザー	9.4
	マテリアル	9.4
	ユニシャポー	9.4
	ヴァイパー	9.4
	トロル	6.3
	マネーバ	6.3
	バロン	3.1
26階～30階	ソイルシザー	15.6
	マテリアル	15.6
	ユニシャポー	15.6
	ヴァイパー	15.6
	サスカッチ	9.4
	ズー	9.4
	ナップラス	9.4
	マンダラ	9.4

Premium Presents プレミアムプレゼント

No.9 超特製!! キューンフィギュア



▲実際の賞品には色はついていない。自分でキレイに塗ってね。

3名

本当の戦いは20階から始まるのだ！ 準備はOK？

このゲームは塔の20階からが本番。これより上の階に出現する敵は、急激に手強くなるのだ。互角に戦うためにも主人公と使い魔のレベルは可能な限り（各階には地震が起こるまでは居て）上げておくこと。レベルは現在いる階数の数字よりも、常に5上回るぐらいが目安。また、各階層をくまなく調べて、役立つアイテムはすべて拾っておこう。「ピタの実」や「魔法の玉」、「薬草」を優先的に拾っておくと、先の展開が楽になるハズだ。

▼敵と戦うときは、可能ならば必ず段差を利用するように心がけておくこと。効果大だぞ。



▶敵に囲まれたら、迷わず使い魔を召喚しないと取り返しのつかないことに……。



▲「金の剣」などの錆びない武器を1つ、鍛えに鍛えまくっておこう。



※プレゼントの応募方法はP.98を参照してください。

女の子&建物イベントが発生する条件を徹底チェック!

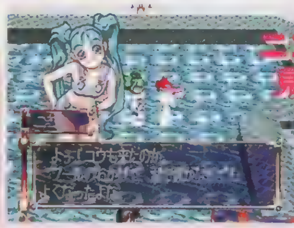
なかなかイベントが起こらない……そんなキミのために、女の子&建物イベントの発生条件を紹介するぞ。基本的にイベントを発生させるには、冒険と街の人々との会話を何度も繰り返すことが大切だ。よく覚えておこう。また、女の子イベントは、各キャラごとにラブラブ状態になるための1つのストーリーになっている。下ではその流れを追っていくぞ。



▲とりあえずお金を貯めて施設を建てるのが先決かな。

▼ダンジョンの最高到達階数によって発生するイベントも。





ニコの水着も見られる♥

◀イベントが進まなくなったら、いったん塔で冒険をして来よう。そうすれば♥です。

女の子イベント

ニコ・サウシー



ニコの家で父親に話しかける➡池のそばにいるニコに少し募金する➡ニコの家でニコに話しかけ、あといくら募金が必要かを聞く➡池のそばで、募金合計額が3,000Gに達するように募金してやる(噴水ができる)➡噴水広場にいるニコに、セルフィから卵をもらうまで話しかける(※セルフィイベント参照)➡困惑したニコに5回話しかける、または、ニコに話しかけたあと冒険をこなし、噴水広場でゴーシュにいじめられるセロ弾きを「音楽はキレイ……」と言って助ける。あとは話しかけると進行。



▲ニコにはゴーシュが積極的に協力しているので、主人公は全額募金してやる必要はないぞ。



◀冒険から帰るとイベントが発生!

パティ・パン



パティは、最初のイベントを発生させるまでが大変。レストランのメニューをすべて食べなければいけないのだ。時間とお金がかかるけど、がんばってすべてのメニューを制覇しよう。あとは、冒険から帰るたびにレストランに立ち寄って、パティが作った料理を食べれば、次々とイベントが起こるぞ。ただし選択肢には十分注意すること。



▲このイベントを見ればラブラブ状態になるまでもう一息。

▶食い逃げしてもイベントの進行には、ほとんど影響はないぞ。パティの反応を楽しもう





◀ただし、食い逃げしたあとは、お金を払わないと食事できないぞ。忘れずにね。

ファー・ゴッツ





◀たこ焼を渡してもイベントが起こる。

▶優しい態度ばかりとっていると逆効果になる場合も。



「売り買い→冒険」を3回繰り返す➡商売の話を抜けたあとにもう1度話しかける➡世間話が聞ける。この世間話を冒険から帰るたびに必ず聞くように心がけよう。世間話の内容は、1番最初のものと、塔の最高到達階数が5階、10階、15階、20階に達したときのものと、???に会ったときのものの6種類がある。そのあとも、冒険から帰るたびにファーの世間話を聞いておけば詰まることはないのだ。

セルフィ・ロード

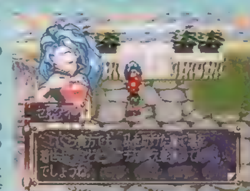


1度冒険をしたあと、街中で話す(塔の2階にセルフィが現れるようになる)➡噴水を建てる(※ニコイベント参照)➡塔で魔物に襲われているセルフィを助ける(噴水の近くでセルフィから卵がもらえる)。そのあとは、塔での会話と街での会話を交互に繰り返せば、簡単に先の展開へと進めるぞ。冒険から帰って来たら、必ずセルフィに話しかけよう。



◀セルフィを助けると、お礼に魔物の卵をもらえる。

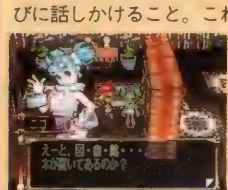
▶このイベントのあとは会話を繰り返すだけ。



建物イベント

図書館

図書館を建てるには、街の東に住んでいるハル教授に冒険から帰るたびに話しかけること。これが条件。



◀建築に必要な費用は、8000G。ニコの反応がとってもカワイイ。ぜひ建てておきたいところ。

カジノ

家を1回増築してボーリング場を建てたあと、ヨダ和尚に話しかけるとカジノ建設の話が聞けるぞ。



◀100000G必要。スロットでバリバリ稼ぎまくろう。ただし、一文なしにはならないように。

ジム

塔の30階に到達したあとで武器屋のバリーに話しかけると、大工メニューに追加される。30,000G必要。



◀ジムではミニゲームで遊ぶことができる。体をムキムキにすることもできるかも(たぶんムリ)。

病院の改築

条件は簡単。病院にいるハッシュに話しかけて、改築の費用4,000Gを渡せばいいのだ。



◀確かに立派。あまり費用もかからないし、早いうちに改築した方がいいだろう。

3号連続企画 第3弾

RPGカタログ

最新情報を最速で紹介！

話題のRPGを完全網羅する「RPGカタログ」。今回はアトラスの超大作RPG『REBUS』の新着情報を公開しちゃうぞ！ 注目のアイテム"カルティア"とは何か？ 新しいキャラクターにも注目だ!!



アトラスの新作タクティカルRPG

REBUS ～レブス～

気になる新情報をキャッチ!

"カルティア"と呼ばれる謎のカードを巡り、巨大組織ゲストと戦うトキサとラクリマ。男女２人の主人公にそれぞれの物語があるＲＰＧ、それが『レブス』だ。

今回はカルティアシステムを中心に紹介し、『レブス』の世界に迫っていこう。

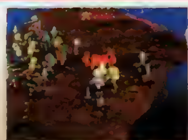
発売日	3月（予）	価格	未定
ジャンル	タクティカルRPG	対応周辺機器	MC（ブロック数未定）
メーカー	アトラス		

これが"カルティア"システムだ

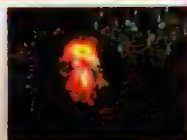
攻撃、武器や防具の作成、モンスターの召喚までも行える、万能なカード"カルティア"。単発での使用より、複数を組み合わせる方が威力を発揮するというこのカードを、攻撃時の使用効果を中心に紹介しよう。

火

単発で使用しても効果はあるが、複数のカードの組み合わせで、より強力な破壊力を生み出すことができる。



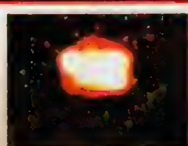
▲カルティアを使うと頭上でカードが回り出す。



▲複数のカードを加えれば、強力な火炎攻撃に

炎

火のカルティアよりも、広い範囲への効果があり、また強いダメージを与えることができるカード。



▲フィールド内の広い範囲に、効果を発揮する。



▲カードの組み合わせは、無限に近い数がある。

氷

敵ユニットに対する攻撃のほか、湖などの移動できない地形を凍らせて渡るなど、戦略的にも使えるカード。



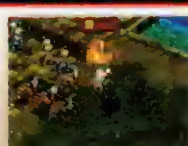
▲１枚で使用しても、強い攻撃力を持つ。



▲組み合わせれば地形への干渉効果が発生する

震

大地を揺るがす攻撃で、敵ユニットにダメージを与えるほか、地形自体を変化させることもできる。



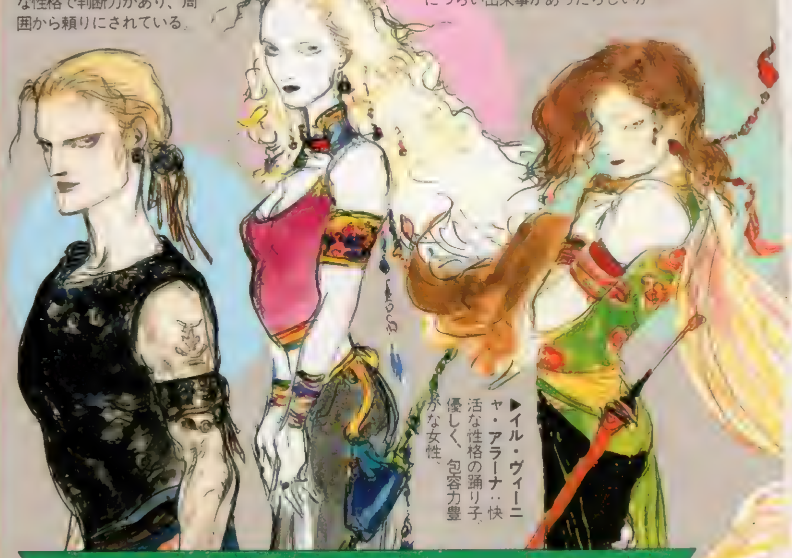
▲対象の足元に地震を発生させる攻撃



▲地形を陥没、あるいは隆起させることも可能

新キャラクターも公開！

『レブス』のもう一つの魅力、天野喜孝氏デザインの新キャラクターも公開された。プロフィール以外謎の多い、これらの人物はどう物語に関わっていくのだろうか？



▼デュラン・ブーケ：いつも冷静な神官戦士。穏やかな性格で判断力があり、周囲から頼りにされている。

◀ミスティ・ルージュ：目的のためなら卑劣な行為も行う、攻撃的な女性。過去につらい出来事があったらしいが…

▶イル・ヴィーニャ・アラーナ：快活な性格の踊り子。優しく、包容力豊かな女性。

チェ～ックポイント！ となりの「メモリーカードシール」に付いている、２枚の変わったシールをとっておこう。65号、67号に付くシールと組み合わせればいいことが起こるぞ！ 詳しくはＰ163に

特別付録 **MEMORY CARD SEAL** RPG-SPECIAL



▲タイトル貼り用台紙シール


SEGASATURN
PlayStation
TRUTH…
友情の行く先に、真実はある。
大切な人、大切な思い出。大切な心。
ここには守るべきものが、やまほどあります。
そのひとつひとつのすべてを
数々の苦労や喜びの瞬間の中で、仲間たちと築いた真実の結晶を、
決して失わないように。決して手放さないように…
今度は仲間と、守って欲しい。
またひとつ、TRUTHをつかんで欲しい。
友情育成シミュレーション
悠久幻想曲
2
2nd Album
キャラクターデザイン／moo
（代表作：エターナルメロディ、悠久幻想曲）
予価 各5,800円（税別）
セガサターン版
2月発売予定
プレイステーション版
来春発売予定
1998年版
「悠久幻想曲」卓上カレンダー
好評発売中（「悠久の小箱」と同時発売） 価格800円（税別）
※『悠久幻想曲』トレーディング・カードの発売日は12月12日に延期となりました。お詫びして、訂正いたします。
MEDIAWORKS
（株）メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083
URL http://www.mediaworks co.jp/
© 1997 Starlight Marry／Media Works Inc.
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。
"マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
悠久の小箱
セガサターン版
好評発売中！
定価 2,980円（税別）



PlayStation
わたし、セリア。クライムクラッカーズ、NEWグッピーチームのキャプテン。よろしくね。ところで、えんくらー。宇宙の「キキッ」じゃなくて「危機」。ボクでる幕じゃないの。実は宇宙海賊たちが暴れだしたのよ。すっごくリアルな3Dダンジョン内はトラップや謎解きもわんさかあって、前回よりもキビシー戦いをカクゴしなきゃね。さあ、えんくらー、ゴキゲンなバトルしていくわよ。
"明るくバトる" 3DアクションRPG
クライムクラッカーズ2
好評発売中!
標準価格 ¥5,800 (税抜) SCPS-10037
CRIME CRACKERS 2

宇宙のキキッ!?



ウキッ!

★スペシャル特典!

「クライムクラッカーズ2」を購入すると、店頭にて先着で"クラクラ2トレーディングカードセット"がもらえます 特典は無くなり次第、終了いたします。



●クライムクラッカーズ2　ラジオドラマ　ON AIR中!

TBSラジオ「M's GARDEN」(毎週火曜日24:30~25:00)にて
豪華声優陣によるクラクラストーリーが楽しめる、ラジオドラマ大好評ON AIR中!

●クライムクラッカーズ2 CDシングル　オープニングテーマ[LADY FIRST]

歌:岩男潤子　野上ゆかな　宮村優子　11月21日発売　¥1,000(税込価格)発売元:エアーズ　AYDM-144

SONY

COMPUTER ENTERTAINMENT

GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

イラスト by ここまひ(赤い靴CLUB)

●商品についてのお問い合わせ先　株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター　TEL03-3475-7444



PlayStation
オスマン
ガンコン。
SEIREI CHAMPION SHIP
CHAMPION
10000 points
OSMAN GUNCON
HYPER BLASTER
GunCon
GARAGE
http://www.scei.co.jp/



キング・オブ・精霊神は誰だ?
精霊チャンピオンシップ開催。
「幻世虚構・精霊機導弾」ハイスコアラーNo.1を決めるチャンピオンシップ。優勝者には栄光の「精霊神ジャケット」、ベスト100入賞者には「オリジナルアタッシュケース」をプレゼント。
No.1賞
精霊神ジャケット
(ALPHA社製 N-3Bタイプ)
全応募者中、最高ポイントを獲得した方に
ベスト100賞
オリジナルアタッシュケース
ベスト100以内に入った方全員に。(ガンコンの収納にぴったり。ランキングナンバー刻印ライセンスプレート入り)
※ガン型コントローラ、メモリーカードは付いておりません。
[応募方法] '97年12月11日～'98年1月31日(当日消印有効)の期間、Masterモードのランキング画面を撮影した写真(ビデオプリンターも可)を下記までお送りください。[応募先] 〒107 東京都港区赤坂7-3-37プラースカナダ2F (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント「精霊チャンピオンシップ選考委員会」係宛 ※お送りいただいた写真等はご返却いたしません。ご了承ください。※発表は(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントのオフィシャルホームページ「ガレージ」にて行います。※同一ポイントの場合は、最高コンボ数の高い方を上位とします。それでも同じ場合は、獲得妖精数が多い方を上位とします。
全身ガンコンになる シューティングゲーム。
幻世虚構 精霊機導弾™
ELEMENTAL GEARBOLT
ガンガン発売中!
標準価格5,800円(税抜)
対応 GunCon
対応
もらえるアタッシュケース。
SONY



PlayStation
Ho!
Ho!
Ho!
Ho!
ZUBI ZUBA


さあ、めちゃくちゃに
なってまいりました。
クラッシュが
調子に乗って帰ってきた!
今度は踊る、空を飛ぶ、波にも乗る、
シロクマにだって乗る。
空前絶後のアクション、
手前奥左右スクロール「クラッシュ2」!
必要以上にグレートになった
クラッシュにキミも会おう。
クラッシュ・バンディクー2
コルテックスのぎゃくしゅう!
12月18日発売(予定)
標準価格5,800円(税別)
SCPS 10047
DUAL SHOCK 対応
NAUGHTY DOG
SONY
Crash Bandicoot TM & © UIS.Source Code NDI.
GARAGE


PlayStation
剣心と旅立とう。
オリジナル剣客RPG
けんしん
るろうに剣心
—明治剣客浪漫譚—
'97年12月18日発売予定
標準価格5,800円(税抜)
SCPS 10048
十勇士陰謀編


©和月伸宏／集英社・フジテレビ・SPEビジュアルワークス
©1997 Sony Computer Entertainment Inc.
商品についてのお問い合わせ先：(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター　03-3475-7444
"PlayStation"はソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
好評発売中！
劇場版「るろうに剣心―明治剣客浪漫譚―維新志士への鎮魂歌」
プレイステーション専用スペシャルムービーディスク付全国共通ご鑑賞券
「ブルート」「TVパニック」各店にて販売中！！ 価格(学生)￥1,200／(一般)￥1,500
SONY



PlayStation
プレイステーション・コミック
ビジュアルクイーン
後藤理沙
Risa Goto
プレイステーションでマンガを読もう。
迫力の効果音。美しい色彩。
これがコミックの新しいカタチだ!!
♥プレイステーション、マンガ


PlayStation
新創刊
COMIC
PSコミック、衝撃の第一弾!!
「コブラ
・ザ・サイコガン」
寺沢武一
[SPACE ADVENTURE COBRA THE PSYCHOGUN]
あの、寺沢先生のパワー炸裂!!
絶賛発売中
各2.000円
COMIC
COBRA
VOL.1
VOL.2
「CAROL THE DARK ANGEL」板橋しゅうほう
98年春発売予定/予価 2.000円(税抜)
「2999年のゲーム・キッズ」渡辺浩弐
98年発売予定/予価 2.000円(税抜)
GARAGE
http://www.scei.co.jp/
SONY

界にちょっとだけ挑戦♥





マッドパニックコースター絶賛発売中!

走る!撃つ!飛ぶ!落ちる!君の部屋に、絶叫マシーンがやってくる!

スーパースピードのコースターに乗せられ、モンスターたちが待ち受けるマッドなコースの上を見事走り抜けることができるか!ゲーム史上類をみないスピード感、ユニークなキャラクターたち、ごきげんなサウンド、そして、そう快感がテンコもりのユニークなノンストップアクションゲームだぁ!さあなにはともあれ、トライ&ライド!ハマること保証付だぜ!標準価格4,800円(税抜)。



PlayStation™

あの記憶に残る面影は、果たして誰なのか。
残されたものはただ一つのみ。
自らの意思とは裏腹に、その運命を切り裂かれた怒りを
今こそ勇気に変えるときがきた。







CGムービーと3Dポリゴンキャラクターの出逢いが、
RPGの新たな流れを生み出した。

プレイステーション版ムービーライクRPG

アンシャントロマン

標準小売価格6,800円（予価、税別）
［CD-ROM 2枚組］

'98年2月発売予定

アンシャントロマン ホームページ!!
http://www.inter-g7.or.jp/ancient-roman

株式会社 日本システム
東京都武蔵野市吉祥寺東町1-2-3
ボヌールビル2F 〒180
TEL.0422-21-3210（代）

ゲーム関連商品専門店
GAMERS

ゲーマーズが冬コミに出店するぞ！併せて新商品も出るからぜひ見に来てね

Sentimental Graffiti センチメンタルグラフティ

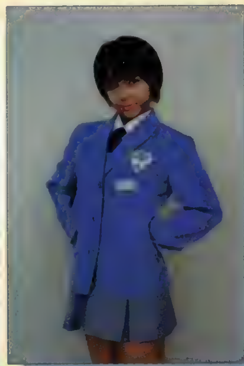
制服第一弾！
12月中旬発売

各サイズS・M・L
生徒手帳、校章、学生証付


沢渡ほのか
通販価格42000円


杉原真奈美
通販価格42000円


永倉えみる
通販価格41000円


山本るりか
通販価格47000円

12月下旬までに発売のハイブリッドカードコレクション

1袋10枚入　1BOX15袋入　＊ハイブリッドカードの通販での購入単位は1ボックス単位とさせていただきます。

♡ピアキャロ2ポスターベンダ〜
ゲーマーズ各店にて好評稼動中
♡スタジオブルームポスターベンダ〜
冬コミで初登場！

発売中！

Piaキャロットへようこそ!! 2全144種
1BOX通販価格5850円

発売中！

ブルーブレイカー全121種
1BOX通販価格5850円

12/13発売

ファルコムコレクションVol.2全116種
1BOX通販価格5400円

12月中旬発売

ヴァリアブルジオ全129種
1BOX通販価格5850円

12月下旬発売

放課後恋愛クラブ全124種
1BOX通販価格5400円

12月下旬発売

フォトジェニック全116種
1BOX通販価格5400円

BLUE BREAKER ブルーブレイカー 〜剣よりも微笑みを〜

オリジナルドラマCD
Vol.1（全3巻）
発売中！
通販価格3000円

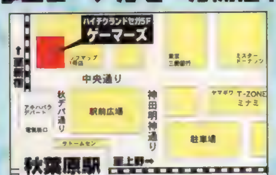
Vol.1のみ初回限定
3枚収納オリジナル
描下しボックス付



98年1月25日までゲーマーズ全店にて旧秋葉原店リニューアルセール開催中！

12月5日リニューアルOPEN

秋葉原店 OPEN／11:00〜20:00（日 祝11:00〜19:00）TEL／03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5　MNビル


セガゲーマーズ OPEN／10:00〜20:00 TEL／03-5256-8123（代）
東京都千代田区外神田1-10-9
ハイテクランドセガ5F


池袋店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／03-3985-3232
豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F

12月20日OPEN

長野店 OPEN／11:00〜20:00
長野県長野市千歳町1-3-6
K'S SQUEARE 2F（タワーレコード下）


京都店 OPEN／10:00〜23:30 TEL／075-255-1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地
ナムコワンダータワー6F


新宿店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23-14SHAビル
ゲームセンタ　MORE5F

耳寄り情報
ヒューネックスの新作ゲームで、水上広樹氏がキャラデザを手掛ける「ファーストキス」このグッズを冬コミにてヒューネックスブースとゲーマーズ合同で展開します！お楽しみに

この広告ページの商品は全て通販が出来ます。通販カタログもございますのでご希望の方は90円切手同封の上、カタログ希望と明記して下記の住所まで。
通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計+送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名を明記した紙を同封の上、「〒178東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリーDP係」までお送り下さい。

ホームページURLhttp://www.broccoli.co.jp　E-mailアドレスsupport@broccoli.co.jp



キミは確かに　ここにいるよ
多重人格
マリア
MARIA
君たちが生まれた理由（わけ）
12・11　もうすぐ、マリアと出会う。
それは自分との出会いかもしれない
読むよりおもしろい。観るよりおもしろい。はじめて遭遇するインタラクティブ・ドラマ。
はじめてCGで描かれた喜怒哀楽の表情。リアルな心理描写の数々で、心の内側に潜む狂気を描いた人間ドラマの登場！ 美しいムービーとインタラクティブムービー、テキスト、サウンドがひとつのドラマに融合され、プレイヤーは、登場人物の言葉に反応し、考え、探り、多重人格に秘められた謎を解き明かさなくてはならない。果たして、あなたは何人のマリアに会えるのか？ そして、その時、冷静でいられるだろうか！？ もう、映画・TVドラマのように傍観者ではいられない。あなたは確かにこのドラマの中で生きているのだから。心でプレイするか。経験でプレイするか。
「マリア　君たちが生まれた理由　」1997年12月11日（木）発売 価格：¥6,800（税抜）
アクセラ





インタラクティブ・ドラマ。それは新しいアドベンチャーの世界。

インタラクティブ・ドラマとは、登場人物との会話を進め駆け引きを繰り広げるテキスト画面と、プレイヤーの行動によってさまざまに展開されていくムービー、自由に行動できるインタラクティブムービー、そしてサウンドがひとつに融合した人間ドラマだ。
プレイヤーの思考は、登場人物の一言一言に敏感に反応し、次から次へと明らかになる事実に翻弄され、否応なく自分自身の心の葛藤を経験するだろう。そして、リアルなムービーにかつてない臨場感を覚えるに違いない。次はどうなるんだろう。自分は何をしたらいいのか。この日常と非日常の間に起きたドラマに遭遇するプレイ感覚を体験しよう。





インタラクティブ・ドラマの扉が、もうすぐ開く。

ドラマは観るより、やるのがおもしろい。

12・11 もうすぐ マリアと出会う。



そして、マリアを救う
心の冒険は、
いつしか
自分探しの旅へと
変わっていく・・・。

この物語は、多重人格の少女マリアとの
出会いから始まる壮絶な人間ドラマである。
あなたはドラマを体験したくはないか
まるで現実のことのように、
ドラマに遭遇したくはないか
あなた自身がドラマに参加することで、
そのおもしろさはまったく違う次元へと
ベクトルを放射しはじめるだろう。
さあ、もうひとつの壮絶な人生をプレイしよう。
恐怖？ 運命？ 愛？ 夢？ 希望？ 自分？・・・
ドラマの中でキミは、何に遭遇するのか！
もうすぐ心の冒険が始まる。



多重人格の謎を解く鍵を求めて、プレイヤーは殺人現場に足を踏み入れなくてはならない。

マリアの失われた記憶の断片を求めて、
あなたは両親が惨殺されたマリアの自宅へと・・・・。
そこでプレイヤーは、リアルタイムに家の中を行動しながら、多重人格に秘められた謎を解くアイテムを探さなくてはならない。どこに何があるのか。封印された秘密とは・・・。
臨場感豊かなインタラクティブ・ドラマの世界を、
全身の細胞で感じるだろう。
もう、映画・TVドラマのように傍観者ではいられない。
自分の心はシーンの中にあるのだから。

「マリア―君たちが生まれた理由(わけ)―」
1997年12月11日(木)発売
価格：¥6,800(税抜) © 1997 AXELA / BREAK


ゲーム雑誌は電撃
ボクのハードは
良いソフトもちゃんとあるけど、このままいったら、1998年
どうなっちゃうんだろう、PlayStation。
年末年始のソフトは充実してるけど、後継機の噂も出てるし、
どうなっちゃうんだろう、SEGASATURN。
64DDで完成形、大逆転とか遅すぎるとか賛否両論
どうなっちゃうんだろう、NINTENDO64。
〔'97年総決算&'98年完全展望〕
いろんな不安がいっぱいの今、気になる「来年どうなるの?」が、ぜんぶわかる、納得できる、不安の先に光も見える!
どうなっちゃうの?
◆SCE・セガ・任天堂。各陣営キーマンに訊く'98年の戦略
◆来年もこのハード機が元気なこれだけの理由
◆シェア大逆転のキラーソフト登場! '98年はソフトがアツい!
超強力!新年特大号、豪華付録&特製袋とじ2連発!
100P
パソコン・アダルト・PS・SS・N64ほか、
見逃せないソフトを徹底網羅!
◀1997-98▶ 年末年始
厳選ソフトカタログ
限界ギリギリ! 貴方にこっそり見てほしいから……。
恒例企画!
かなりHな袋とじ♡
新春特別企画
2大ハード
メーカー社長
新春所信表明
64DD、GB全部で5作の
「ポケモン」出現。
ピカチュウまるごと
教えまちゅう
'97ベストゲーム&クリエイター名鑑つき オールラウンド・ゲーム・データマガジン
電撃王
1月号 好評発売中! 特別定価:660円
表紙は矢田亜希子ちゃんだ!
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03-5280-7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ → http://www.mediaworks.co.jp/


PlayStation
HELLO!!
RUPTUREFARMS


エイブで行かなきゃ
愛と友情の、おたすけアクションゲーム。
ABE a GOGO
15万枚限定!
タトゥーシール付き
エイブ・ア・ゴーゴー
IN STORES NOW!!
プライスもゴーゴー 5,500yen(without tax)
「ABE a GOGO オフィシャルガイドブック」同時発売予定! AS判/ソフトバンク アミューズメント書籍編集部編
GAMEBANK ゲームバンク株式会社 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ホームページ http://www.gamebank.co.jp/
Oddworld Inhabitants Abe's Oddysee™ ©1997 Oddworld Inhabitants, Inc. All Rights Reserved. Created by Oddworld Inhabitants, Inc.Published by GT Interactive Software Corp. Distributed by GAMEBANK Corp., under sublicense from GT Interactive Software Corp. GT and the GT Logo are trademarks of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.
"PlayStation" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
GT Interactive Software
FamilyMart
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい
プレイステーション用ゲームソフト
ABE a GOGO イメージソング
ソニーレコードより好評発売中!
B/V
B/V [bi:bui]デビューシングル
"Hello Hello ～ABEのテーマ～"
Sony Records
SRDL-4463
この撮影の日、ワタシ病欠しちゃって、
水色の携帯電話を持ってるの、じつは
ワタシのはずだったんです クヤシー!
[B/V 4人組のひとり、亀村 愛]



電撃。
電撃でね!
CHIZURU IKEWAKI's
池脇千鶴の
DENGEKI
電撃レポート
REPORT
12月8日発売の「電撃王」1月号は、'97年の総決算と'98年の展望を完全特集!「持ってるハードはどうなるの?」なんていう悩みに、ズバリ答えちゃうよ!その上、年末年始に欠かせないソフトカタログやHなお年玉袋も付いてくるからお楽しみにね。でね、これからの私の楽しみは、お正月です。毎年、一家団らんで過ごしてるんです。もちつきやゲームをしたりして、とっても仲がいいんだよ。
ゲーム雑誌は
電撃
ぶっちぎりスクープとRPG情報満載のPS専門誌
隔週金曜日発売
PlayStation
電撃王
早い! 熱い!
隔週
SEGA SATURN
究極のマシン対応! 究極のゲームマガジン
毎月21日発売
電撃
NINTENDO64
美少女&キャラクター満載! フルアニメーション ゲームマガジン
毎月30日発売
マガジン
[発行] メディアワークス
[発売] 主婦の友社
03-5280-7550
http://www.mediaworks.co.jp/

ワカるよ、

超はやくって、
かなりオモシロくって、
ケッコー完璧ッ！
知らなかったら、
損しちゃうんだよネ！
つまりさ、電撃ってさ、
ワカッちゃってるんだよ！



すべての発売タイトルを網羅する最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー The DEEPER ザ・ディーパー

第1部 PART 1

Jリーグ実況ウイニングイレブン3

■コナミ■SPG
■12月11日■¥5,800



最新データ搭載のシリーズ第3弾。グラフィックが美しくなり、トレーニングモードも追加されている。

岩崎啓真



ゲームを愛するクリエイター

ソフトの評価方針を変えました。本誌レビューのPart1で扱うソフトはある程度話題になり、高い期待を集めているものが多いため、その期待に応えているかどうかも考えて評価したいです。結果として、場合によってはかなり厳しい評価が出ることもあるかと思いますが、ちゃんと文章読んでね。

シリーズ中、デキは最高だと思う。今回はトレーニングモードが充実し、練習がしっかりできるし操作性も快適。ただ、例によってサッカーゲームはフィールド全体を把握するのが難しいため、試合の状況がわかりにくくなってしまうことがある。その点はこのソフトでも同様だが、これは仕方ないだろう。データも一応最新のモノで、(趣味に合わないところはあるが)納得のいくものだ。サッカーが好きな人ならオススメ。

75

ウォルフ中村



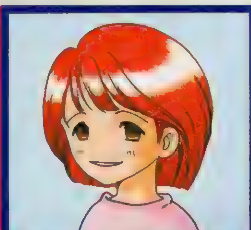
格闘・SPGの好きなベテラン

深夜の編集部でライター仲間とミステリー(小説)談義に花を咲かせることがある。ただ、その本を読んでいない人間が含まれていると、ネタバレにならぬよう婉曲な表現をせざるをえなくなるため、これが意外と難しくて…。もっとも、それはゲームに関する会話でも同じことなんだけどね(笑)。

「ウイニング'97」のJリーグ版。スルーパスボタンのおかげで「パスをつなぐサッカー」や「オフサイドギリギリの絶妙なスルーパスを出す快感」が手軽に味わえる点がうれしい。ただ、操作選手のチェンジがイマイチ思いどおりにいかない等、もどかしく感じる部分もある。実況内容や優勝後(エンディング)の演出もやや地味めだ。フォーメーションをプレイヤーが自由にエディットできたら、もっと良かったのだが…。

85

なんでもゆうこ



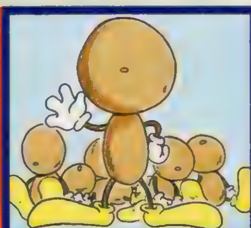
心を持たないおしゃべりムスメ

ネットワークゲームをするようになって、少なかった(泣)友だちが一気に倍増しました。当然、顔を見たことはないけど、年齢も距離も性別も超越して、同じ空間を共有できるって、楽しいことみたい。いつかは会ってみたいなぁ…なんてことを思ったりしながら、今日もまたログオンするのでした。

ちょっと選手の反応が遅いかな〜ってときもありますが、けっこう細かく動いてくれるし、アクションもいっぱいあるしで、なかなか楽しめました。もはやおなじみとなったジョン・カビラ氏の笑える実況や、サポーターの大声援がリアルさをかもし出してて良い感じ。オールスター戦やカップ戦などのモードも充実してるし。トレーニングモードやPK戦なんてのもついているから、初心者でも楽しく遊べますね。

80

Part2代表 Z佐藤



それぞれのスペシャリストたち

12月17日って何の日だ? そうそうボクの誕生日……じゃ〜なくて、愛するあのACTの10歳の誕生日! 同時に「ロックマンDASH〜鋼の好奇心〜」の発売前日だぜ。もう超楽しみって感じ。期待が大きすぎて夜も眠れず、昼寝しているくらいだ。売り切れが心配なので今から並ぼうかなぁ?

〈レビュアー 小岩〉
前作はあまりやり込んでいないのですが、今作は「可もなく不可もない」といった感じ。モードはけっこう豊富だし、スタジアムや天候などを細かい部分まで設定できたりと内容は充実してます(操作に慣れるまでが大変だけどね)。トレーニングモードなど、初心者にも優しい作りになっているので一般性は高いと思います。個人的には現在、W杯以外興味ありませんが…。

75

レビュアー紹介

岩崎啓真
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
RCGやフライトシミュレータが得意な女性レビュアー。オススメはあまりつけない。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少しあまいらしい。

がんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。机で眠るのが趣味。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

ドワーフ西谷
パソゲーから難解なSLGまで精通している超ベテランライター。どんなジャンルもバリバリこなす。

PON
「Nonstop!ときめき」などのページを担当。RPGや育成SLGならおまかせの女性ライター。

ミミっちい
自他ともに認める獣耳マニア。実は硬派なSTGゲーマーでもある。「ですぅ〜」が口ぐせ。

ゆかマン
アニメや声優系ならおまかせの元祖床寝男。その手のゲームを始めると、床からつっこみを入れるヘンな人。

Z佐藤
ACTからギャルゲーまで幅広いジャンルをこなすライター。「ロックマン」シリーズをこよなく愛する。

ウキキ松崎
攻略ならおまかせの、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

猫こ〜じ
ギャルゲー&対戦ACT好きなライター。編集部では常にジャージとサンダル姿でリラックスしている。

小岩
最近ハタチになってリミッターが解除され、アルコールを吸収しまくる若手ライター。無類のRPG好き。

背徳KING
馬ゲーからHゲーまでオールジャンルOKの武闘派ライター。そのダジャレのセンスには和田勉も真っ青。

チギラー
電撃各誌で活躍中のライター。今回は「フロントミッションオルタナティヴ」のために助っ人として参加。

第2部 PART 2

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

第2部では電撃ライター陣が、それぞれの得意分野を生かしてレビューを行っています。基本的には、電撃本誌において、記事を担当している人間もしくは、そのジャンルに一番精通している人間がレビューを書いています。多岐に及ぶPSのジャンルの広がり、対象層なども考慮して、幅広く対応できるよう十数人の中から割り振られています。

クラッシュ・バンディクー2 ~コルテックスの逆襲~

■SCEI■ACT
■12月18日■¥5,800



コミカルなキャラクターが人気の痛快ACTの続編。前作以上に多彩なステージが用意されている。

グラフィックの完成度、音楽、バランス、アクション、どれをとっても超一級品。前作の欠点はすべて解消され、アクションの面白さが満喫できる。後半面になると難易度が上がるが、1面ごとにセーブできるし、救済措置も組み込まれているので何度でもチャレンジする気になれる。唯一の文句はキーコンフィグが一切ないところか。また振動機能に対応しているので、ぜひデュアルショックでプレイしてほしい。

90

デモシーンの充実、新アクションの採用、セーブ方法の見直しと、いい感じで進化している。「1」は「キャラは一般向けなのに内容的には初級者お断り」な作品だったが、難易度の下がった「2」は内容的にも一般向けになったといえよう。それでも終盤は厳しいのだが…。特定の攻撃でしか倒せない敵が特にいやらしい（しかも、弱点が変化したりする）。空間の把握が難しい場所や、一発でアウトになる場所も相変わらず多いし。

85

視点が変更されて、足元が見やすくなった結果、前作よりも難易度が低くなりました。ボーナスステージには何度でも入れるようになっていて、キャラ残数がどんどん増やせて良い感じです。おかげで、死ぬのがあんまり怖くない（笑）。クラッシュのアクションパターンも、さらに豊富になっています。その代わり、隠し要素がたくさん入ったらしくて、達成率がなかなか上がりません。100%を目指してガンバろう！

85

〈レビュアー　Z佐藤〉
前作を上回っているのは確か！　アクション面では新たにスライディングやボディプレスが追加され攻撃の幅が広がったし、演出面も前作のテイストを継承しつつ、ますますパワーアップしている。ただ多少は改善されたものの、相変わらず遠近感がわかりにくい。大半のダメージはこのせいなので、もう少しわかりやすくしてほしかったな。まあ頻繁に1UPするから OKなの？

75

フロントミッション オルタナティヴ

■スクウェア■S・RPG
■12月18日■¥5,800



近未来のアフリカでの紛争を描くリアルタイムS・RPG。美しいビジュアルも魅力。

グラフィックは一流だが、ゲームはひどい。特にコンピュータの頭が悪いのには終始イライラさせられた。近づきすぎると弾を撃たないという意味不明の仕様から始まって、壁にめり込んで動けなくなる、障害物があると前で足踏みするなど、まったくアゼンの代物だ。しかも戦闘は何をやっているのかわかりにくいし、やれることも少ない。美しいグラフィックを見ることができれば満足、という人以外にはオススメできない。

40

こまめに指示を出さないと障害物に引っ掛かって立ち往生したり、貴重な遠距離武器をムダに使ったりする。が、それが魅力でもある（戦闘が実質的にオートなので、狙い通りにいくとうれしいのだ）。ただし操作性はもうひとつ。3つの部隊に指示を出すだけに、あわただしくて…。作戦説明等のデモを飛ばせない点も×。読み込み時間は短いし、サクサクと遊べるのだが、終盤にキツイところはあるものの、難易度も高くない。

75

戦闘では、進行ルートと大まかな行動の設定をするだけなので、前作などとはだいぶ印象が違います。オートでゲームが進んでいくから、戦闘シーンがじっくりと見られて、戦況に合わせてゆっくり考えながら設定を変えられるっていう楽しみも。木をなぎ倒して、マシンがドスドス前進していく様子を眺めるのもおもしろいし。マシンがいろんなアクションを学習していく機能のおかげで、育てがいのあるゲームになってます。

80

〈レビュアー　チギラー〉
このゲームを一言で表現するなら「カッコイイ」－これに尽きる。全編ムービーのようなグラフィックを始め、サウンド、演出のどれをとってもハイセンスなのがスバラシイ。S・RPGとしては戦略性の弱さが目立つなどの欠点もあるが、それを補って余りある魅力は他の作品では味わえないだろう。特に今までロボットものを敬遠して人に、ぜひプレイしてほしい逸品だ。

85

ザ・マスターズ ファイター

■ヴィマックス
■対戦ACT
■11月20日
■¥5,800



海外で発表されたゲームをPS用にリメイクした2D対戦ACT。

ジュピター藤平

かつてSFCで「ストII」が出た当時、それをマネた三流ゲームがたくさん出たが、このゲームはそれをもはるかに下回る。技の当たり判定はとにかく異常だし、攻撃が当たってもダメージを与えていないことがある。必殺技はとにかく出づらいし、通常技は出と戻りが遅く、技を出していることに気づかないことすら多い。キャラ選択画面でBGMがない、プレイ中BGMが突然ブツッと途切れるなんて点がかわいく思える。

35

袋こーじ

ヤバすぎでしょ～。一昔前のアダルトゲームでも、こんなずさんなものはないですよ。というか、そもそもゲームとして成立していません。グラフィックはもとより、動き、当たり判定、バランスはメチャクチャ。細かい不満はキリがないので割愛しますが、一般的なPSソフトと比べ、格段に見劣りするのは確かです。ほかに格闘ゲームがないというのならともかく、今このソフトをプレイしたいとは思いません。

35

CRITICAL BLOW

■バンプレスト
■対戦ACT
■12月4日
■¥5,800



昨年秋に発売されたヒット作「幻影闘技」の流れを汲む格闘ACT。

ジュピター藤平

前作に比べると演出、ゲーム性ともにパワーアップしていて、楽しめる格闘ACTになっている。一撃必殺技の存在も、プレイに緊張感を持たせていていいと思う。操作感も良好だし、トレーディングモードで長く楽しめる点も評価できる。ただ、そのトレーディングモードだが、今回は各キャラごとに1つの必殺技しか覚えられないというのが残念。まぁ、技に属性の要素が加わり、奥が深くなっているのは良いと思う。

80

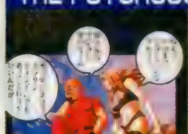
小岩

空中コンボや一撃必殺のクリティカルブロウなど、独特のシステムが楽しいので個人的にはお気に入り。でも、操作性に問題があるし、トレーディングモードはバランスを崩す原因でしかない気がするのでマイナス。あと、トレーニングモードがない、コンフィグを自由に設定できない（L・Rボタンに配置できないなど）というのは昨今の格闘ゲームとしてはツライ。どちらかというと対戦よりも1人で遊んだ方が楽しいかも。

75

SPACE ADVENTURE COBRA THE PSYCHOGUN VOL.1&2

■SCEI
■ETC
■1月22日
■各¥2,000



話題のPSコミック第1弾は前後編同時発売の「コブラ」。効果音やデータ集なども充実。

TAC★

しびれる。美しいグラフィックは言うに及ばず、コマごとの見せかたやCG処理による演出も、とても効果的で、この手のデジタルコミックとしては最高ランクでしょう。原作が好きなら買い、とか普段なら書くところだけど、「コブラ」自体、最高にクールな作品なので、この内容でこの価格なら、美少女モノにしか興味がないというような人以外は買って損なし。寺沢武一氏の他の作品の発売への期待も含めて、絶対オススメ。

90

ゆかマン

漫画を読むために「わざわざPSを立ち上げる」という行為をする必要があるのか？　と思っていたんですが、いや、いい意味で裏切られました。漫画におけるさまざまな効果がゲームの手法で処理されていることによる、漫画とデジコミの中間といった感覚が新鮮で楽しいんですよ。まぁ物がモノだけにゲームとしては評価できませんが、PSの可能性の一端としては実に興味深いです。個人的にもきちんと続いてほしいですね。

?

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにおすすめのタイトルの点数は赤色で表示されます。

キングオブプロデューサー



■GMF
■SLG
■12月4日
■¥6,800

ゲームソフト制作SLG。プロデューサーになって企画立案やスケジュール管理を行う。

ドワーフ西谷

ゲーム制作にまつわる労苦のごく一部なら垣間見ることができるかも、というメタSLG。こーゆー業界に関わる身としては、うなずける部分もあり、うなずけ過ぎてイヤになる部分もありで、非常に複雑な印象である。しかし、ゲームとしては、どーにも盛り上がりに欠ける。画面やメッセージは変化に乏しく、見てるだけになりがちな展開もツライ。モノを作るSLGである以上、その課程や結果はしっかりと見せるべきでは？

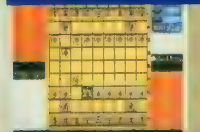
40

ミミっちい

ゲーム業界をリアルにシミュレートしていて、一端に身を置く者にとっては妙に生々しかったです(笑)。でも、ゲームとしては単調で、バッドイベントの多さに苦労させられるわりには、ゲームを作り終えたときの達成感や充実感が薄くて残念。専門用語に対する解説がないのも困りものです…。テーマが面白くてイラストがポップなわりには地味な作品でした（ちなみに、実際の業界には休日なんてないですぅ……しくしく）。

60

森田将棋



■セタ
■TBL
■12月4日
■¥6,800

他機種でも人気の将棋ソフトのPS版。任意の局面から指せる「研究室モード」を搭載。

がんの字

細かい駒落ち設定や、対局の流れを記録する機能もついており、ユーザーに対する気配りは行き届いている。システム面での不備も特に感じなかったから、プレイヤーにストレスを与えるような不安材料はないと言っていいだろう。となると、あとは監修している棋士が好きかとか、COMの思考レベルがどのくらい高いかといった要素が購入の基準になるわけだ。僕個人の感想では、COMのレベルは高めで玄人さん向けな印象。

60

ドワーフ西谷

「森田」にしては、あまり速くないような気がするが、COM側の強さはそこそこのレベル。といっても、アマチュアの有段者辺りには、少し食い足りないかも。面白いのは詰め将棋モード。プレイヤーが出した問題をCOMが解いてくれるというスタイルで、ヘタに対局するよりも棋力はアップしそうである。ただし最長でも17手詰めまでしか対応してくれないのはやはり物足りない。オープニングのハデさで＋5点ってとこでしょうか

60

ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件



■リバーヒルソフト
■AVG
■12月4日
■¥5,800

ロンドンを舞台としたコマンド選択式の推理AVG。登場人物はフルボイスで会話する。

PON

オープニングがない、3Dなのにマップがない。取説を見ないと何をしたらいいかもわからない……。昔のパソコンゲームのリメイクらしいけど、ゲーム内での不備な点はかなりマイナス。取説に書いてあるから良いってもんじゃないでしょう。内容はムダな場所が多く手間がかかるなど、良くも悪くも過去の作品っぽい。3Dポリゴンによる町のグラフィックや音声のみの会話は、かなり良い雰囲気なのにねぇ。

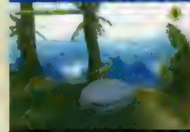
55

Z佐藤

ゲームを始めるといきなり捜査開始。自分の素性や目的などがまったく紹介されないので（取扱説明書には書いてあるが……）スタートでつまずいた。あと文字メッセージが表示されないのも考えモノ。セリフはすべて音声なので、耳で聞いて覚えるしかないのだ。また移動が遅く、行きたい場所にスパッと行けないのもツライところ。ストーリーは濃厚で面白かったけど、それ以外の部分にはけっこう不満なところが多かった。

40

ロスト・ワールド ジュラシック・パーク



■EAV
■ACT
■12月4日
■¥5,800

人気映画が題材の横スクロールACT。ステージごとに操作キャラが変化する。

TAC★

難しいっすよお、これ。コンピーから進化するまででもえらく苦労しました。ややクセのあるジャンプの距離感なんかは、ああ、洋ゲーだなぁ、って感じで、うーん。でも、動きの雰囲気はすごく良いし、大好きな恐竜を操作できるってだけでも楽しくて、個人的には捨て難いものがあるんですが…。ステージごとにいろんな恐竜や人間に乗り換えるシステムもイカスので、この難易度を笑って許せる人にならオススメできる。

60

小岩

映画の興奮が甦るような感じで、ジュラシックパークの世界がリアルに再現されていてスゴイ。ステージごとにキャラが変わる（恐竜や人間）アイデアもなかなか良かった。が、難易度が高すぎる。もうちょっとバランスを調整してほしかった。あと今どきパスワードはないんじゃない？　しかも決められたステージ数をクリアしないとパスワードが表示されないし、それが分子構造の形になってる必要性もないと思うんだけど…。

55

ABE a GO GO (エイブ・ア・ゴー・ゴー)



■ゲームバンク
■ACT
■12月11日
■¥5,500

宇宙人のエイブが、捕らえられた仲間を救出するACT。ユニークなキャラクターが話題。

TAC★

「フラッシュバック」と同じ操作系、といってわかってもらえるだろうか。アクションの組み合わせで、パズルのように難関をクリアしていくタイプのアクション。死にまくりながら試行錯誤して進む展開は、多少、人を選ぶけど、完成度の高さは保証する。少しずつアクションの使い方を覚えていくことができるので、洋ゲー特有の取っつきの悪さも少ないぞ。エイブたちがかわす、奇妙な会話も、やみつきになる味わい。

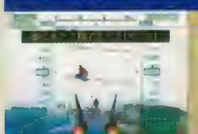
85

Z佐藤

武器は使わず、画面内のレバーやスイッチを使用。落とし穴や地雷を起動させて敵を倒したり、トラップを突破していくACT。難易度はメチャ高い。それにウデがあっても謎が解けないと先に進めないなど、クセもかなり強い。プレイヤーを選ぶ作品ではあるが、物語はとっても魅力的だし、それにキャラのアクションも爆笑モノの仕上がりだ。組み込まれた会話システムも◎。ACT好きで頭の柔軟な人は挑戦してみて！

80

サイドワインダー2



■アスミック
■STG
■12月11日
■¥5,800

人気3D・STGの第2弾。実在機をモデルにした25種類の戦闘機が選択できる。

なんでもゆうこ

操作性が良くて、機体を思うように動かせるのが良いですね。ミッションはわりとあっさり終っちゃうけれど、ミッションの数はたくさんあるし、着艦や空中給油といった項目が用意されているから、飽きはこないみたい。ただ、アフターバーナー使用後のスピードの調節がちょっとだけ複雑になってます。リプレイをカットできないのもマイナス。自分で敵味方の機体を配置できるエディットモードは、けっこうおもしろいよ。

70

がんの字

3D・STGというよりは、フライトシミュレータに近いですね。前作をプレイしていない人は、まず独特な操作感に戸惑うことでしょう。でもまぁ、基本の操作さえマスターすれば、戦略性に富む迫真のゲーム展開はかなり楽しめます。実在する最新鋭の戦闘機を自機として使えるのも、その手のマニアさんにはうれしいところでしょうか。3D・STGのようなスピーディーさも派手さもないですが、ストイックで奥の深い作品。

70

オレっ！トンバ



■ウーピーキャンプ
■ACT
■12月25日
■¥5,800

元気な少年"トンバ"が活躍するACT。横スクロールに奥ゆきの概念が導入されている。

がんの字

アクの強いキャラクターうんぬんの話はとりあえず置いといて、ACTとしてのデキはかなりハイレベル。豪快なトンバアクションを駆使して、謎解きの要素もあるステージをクリアしていくゲーム展開はたいそう楽しい。本筋の流れとは関係のない隠しイベントが豊富に用意されている点も、ゲームにオマケ的な楽しさをプラスしていていい感じだ。少しバランスがキツメなのと、キャラクターが難点だが、悪くはないデキ。

75

Z佐藤

誰かを捜したり、アイテムを入手すると次のエリアへの道が開く……という謎解き要素も盛り込んだ進行システムが気に入った。それに登場キャラもコミカルでグー。ただ、メモリーカードがないとコンティニュー不可。セーブ後は残り人数も保存されるので、ラスト1人のときにセーブしちゃってハマってしまいました。このおかげで難易度も上がっているし、もう少し親切設計にしてほしかった感じ。ちょっと残念だ。

60

幻世虚構 精霊機導弾



■SCEI
■STG
■12月11日
■¥5,800

幻想的な世界が舞台のガンSTG。アニメーション部分の監督には、りんたろう氏を起用。

がんの字

ファンタジー色の濃い世界観は、ガンSTGでは目新しい。この手の世界観や設定が好みの人ならハマれる要素だろう。その意味では、要所要所に盛り込まれる演出やステージ構成にも、幻想的な雰囲気が美しく反映されていていい感じなのだ。獲得した得点をスコアと経験値に振り分けられるシステムなど、本作品ならではのエッセンスが、ゲームの面白味を十分に引き立てている点もポイント高め。かなり楽しめる1本だ。

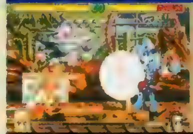
80

ウキキ松浦

スコアを経験値にしてパワーアップできるのは面白いシステムだと思う。ただ、ゲームをしていると違いがあまりわからないのが残念。もうちょっと、強くなっているのが視覚的にわかるようにしてほしかった。気に入ったのは、弾が無制限なこと。やっぱりこの手のゲームは爽快感が大事だと思うので、難しいことは考えずバリバリ攻撃できるのはいいね。コントローラでもなんとかプレイできるが、やはりガンコンをオススメ。

90

闘姫伝承 ANGEL EYES



■テクモ
■対戦ACT
■12月11日
■¥5,800

登場キャラがすべて女性という、ユニークな設定の2D格闘。アーケードからの移植作。

ジュピター藤平 80

キャラの動きが少々ギクシャクしているような印象があるが、これは慣れてしまえばそう気にもならない。アーケード版で不評だったレンダリングキャラに、アニメキャラが隠しで用意されている点はナイス。オマケのCGギャラリーもいい感じ。ゲーム展開がとにかく速くて目まぐるしいため、格闘ACTとしてずいぶん大味になっている（しかもラスボスが冗談みたいに強い）点で評価が分かれるかも。個人的には好きだけど。

ウキキ松崎 90

ゲームセンターに登場したときから好きだったんだけど、あっという間に消えてしまって悲しい思いをしたっけ。というわけでこのPS版を楽しみにしていたのだ。プレイしてみるとオリジナルキャラが10人も増えていたり、ストーリーモードが追加されていたりとかなり納得のデキ。COMが強く難しすぎる感はあるけど、必殺技の威力などで、多少バランスが取られているようで、遊びやすくなっているのは

坂本龍馬・維新開国



■キッド
■SLG
■12月11日
■¥5,800

幕末に生きた維新志士の物語を描くSLG。坂本龍馬や勝海舟などの有名人が多数登場。

ミミっちい 45

史実の詳細なデータに基づくリアルさはいいけれど、ゲームとしては難あり。説得シーンのルールはわかりづらいし、面会時の時間制限も厳しすぎ。何よりも、リアルタイムでない「時間の概念」は不快感をアオるだけです。夜中に要人と面会できないのは良いとして、自キャラを動かさなければ時間が経過しないなんて……。ほかにも、要人の居場所や町の重要ポイントが一覧表示されないなど、不親切さが目立ちますぅ。

[illegible]KING 45

この手のゲームにありがちなパラメータを、無駄を省いて少なくしたのは良いね。ただその数値を単純（S・A・Bなどの5段階）にしすぎたように感じた。だって、主人公とも言うべき坂本龍馬と同じ魅力の数値Sを持つキャラが多いのは変でしょう。これでは多くの登場キャラがいる意味がないよね。また、町のマップが無駄に大きいのは×。自分がいる地域しか見れないし、その中から目的の人物を捜すのも難しかった。

マリア ～君たちが生まれた理由～



■アクセラ
■AVG
■12月11日
■¥6,800

多重人格をテーマにしたサイコホラーAVG。連続テレビドラマを意識した演出が特徴。

PON 75

マリアの顔が恐いのでホラーかと思いきや（笑）、実際は多重人格モノのサスペンス。ポリゴンの映像はともかく、BGMはキレイだしTVドラマ風の作りも面白いです。基本がテキストAVGだけにクリック音の大きさが気になったけど、文章を送ったり戻したりできるのは◎。3D視点での探索シーンも良かった。選択肢によりシナリオ分岐するので何度も楽しめそう。あとはマリアがかわいければ言うことナシだったんだけど。

袋こ～じ 75

「X-FILESを見ていたつもりが、いつのまにか火曜サスペンス劇場になっていた……」、これが正直な感想。雑誌の広告はサイコホラーっぽい雰囲気でしたが、実際にはTVドラマ風の展開になっているため、その辺を勘違いして買うと少々危険かも。見た目の部分でかなり損をしている印象がありましたが、実際にプレイするとそれほど気にならず楽しめました。次回作への期待もこめて、少し甘目に点をつけてみました。

トゥルー・ラブストーリー ～Remember My Heart～



■アスキー
■SLG
■12月11日
■¥3,800

人気恋愛SLGがリニューアル。OPムービーが一新、システム面にも改良が加えられた。

ジュピター藤平 85

前回の「TLS」にCGギャラリーなどの付加価値をつけ、イベントをちょっと増やしたバージョン。それだけなら評価する気はあまりないのだが、この価格設定はとにかく魅力的。前作を持っている人にはあえてオススメはしないが、持っていない人には自信を持ってススメられる。元々ゲームのデキ自体は、決して悪いものではなかったし。ただ、OPがあまりにもヘボくなった点はちょっと許し難い気もするかな。

ゆかマン 80

若干難易度が下がったかな？　とも感じましたが、ゲームそのものはほとんど変わっていないようです。個人的にはこういう商売は好かないんですが、元のゲームはいいデキなんだし、気になってたけど買っていなかったという人にはオススメでしょう。ただ…OPの絵は前作の方がよかったですねぇ。ゲーム原作のOVAみたいな、イヤなあか抜け方が気になりました。ま、弥生ちゃんはかわいいからいいんですけどね。えぇ。

竜機伝承 ～DRAGOON～



■ケイエスエス
■S・RPG
■12月18日
■¥5,800

タクティカルな戦闘が楽しめるファンタジーRPG。パソコンからの移植作。

PON 50

RPGというよりは、戦闘のあるAVGといった感じ。あまりにも戦闘回数が少な過ぎて、逆にバランスの悪さが目立ちます。喋ったり喋らなかったり音声も中途半端で、せっかくの豪華声優も生かされてません。またレスポンスが悪く、アイテムや装備関係も不親切。戦闘に関しても、ダメージ表示は見にくく敵側の行動も遅い。移植の際、グラフィックをキレイにするより、システムを遊びやすく改善すべきだったのでは？

袋こ～じ 60

今さら数年前の古いとしか言いようのないシステムのゲームを、そのままPSでやる必要はないでしょう。これもパソコンでは良いゲームだったけれど、PSにベタ移植されてダメになってしまった感じ。イベントなどのCGはキレイだし、女の子もわりと好みなんですが……、システムがけっこーヘロヘロ。戦闘部分の作り込みも甘く、演出もショボい。キャラとストーリーは立ってるので、もう一息だとは思うのですが。

維新の嵐



■光栄
■S・RPG
■12月18日
■¥6,800

カードバトルで相手を説得し、幕末の思想統一を目指す。リニューアルの移植作。

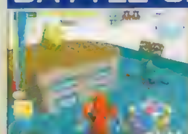
ウキキ松崎 75

説得シーンがカードバトルなのは面白い。ただ、1回が長いのでこれを何回もするのかと思うとちょっと面倒くさい。戦闘の効果が低く、結局説得がメインになるので、この点は何とかしてほしかった（簡易モードをつけるとか）。SS版よりゲームスピードはやや遅いけど、システム面の改良などいい点が目立った。欲を言えば新たに追加された一橋慶喜より、削られてしまった小栗忠順でプレイしたかったなぁ。

ミミっちい 75

光栄の歴史モノだから、堅物かと構えていたらビックリ。体裁は歴史物のS・RPGなのに、メインはライトなカードバトルなんです。思想で国を統一するといっても、やってることは卑怯の極み。要人の自宅を訪れては問答無用で斬りかかり、相手が弱ったところで正々堂々（？）と説き伏せる。あまつさえ、歴史上の偉人たちが一服盛ってくるなどという妙な場面もあって、テーマと内容のギャップに笑い転げてました。

CYBER EGG BATTLE CHAMPION



■バンダイ
■ACT
■12月18日
■¥6,800

小型ロボットを操り、フィールド内で敵と対戦するコミカルメカACT。

小岩 65

どことなく「ジャンピングフラッシュ！」を彷彿させるようなACTゲーム ゲーム自体は面白いし、ロボットのパワーアップが攻略のスピードなどに絡んでくるので、極めがいもある。クリア後のおいしいオマケもあって何度も遊べることは間違いないだろう。キャラの好みは別としてロボットのデザインも結構カワイイしね。でも、やっぱり〝3D酔い〟してしまう人にはちょっとキツイかも？　といった感じでしょうか。

[illegible]KING 65

マシンのパワーアップがお手軽でわかりやすいのは良いんじゃないかな それに選択して使える武器もそれぞれに特徴があったり、それを使ったアクションが用意されているのも楽しいね。しかし、ロボットを使ったアクションなのに、敵が破壊できないのにはびっくり。マップ上から落とすだけなのは、教育上の配慮を考えているのかもしれないが、爽快感に欠けるよなぁ。慣れてくると単純作業になってくる戦闘もマイナス

学校を作ろう!!



■ビクターソフト
■SLG
■12月18日
■¥5,800

高等学校の校長として学校を運営するSLG。生徒数3000人のマンモス校を目指そう。

がんの字 70

前作（？）の「マイホーム・ドリーム」同様、コンセプトはとても面白い。肝心の内容も、メインである育成、経営、建設の要素はどれも中途半端ながら、この作品の場合は逆にそれがうまくいっている気がした。ただ少し残念なのが、コマンドを選択する間の時間が止められないなど、システム面に気配りの足りなさを感じたこと。また、高校だけに題材を絞らず、小、中学校も作れるようにすればもっと面白くなったと思う。

ドワーフ西谷 60

素材をごくまっとうに料理しましたという趣。派手さはないが、納得のいく堅実な作りで、それなりに楽しめる。ただし、個人的には食い足りなさを感じるのも事実。経営SLGに徹するなら、金とコネで優秀な生徒をムリヤリ集めるぐらいのことはしたいし、学校という〝場〟を再現するなら生徒1人1人の存在を感じさせる仕掛けがほしかった。まぁ、良くも悪くも、アクの強さがない分、パンチ力に欠けるといったところか。

ザ・コンビニ2 〜全国チェーン展開だ！〜



■ヒューマン
■SLG
■12月18日
■¥5,800

コンビニ経営SLGの続編。グラフィックやシステムが改良され、新要素も追加された。

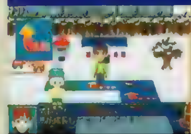
ドワーフ西谷 55

「2」のタイトルがついてはいるが、システム面での大きな変更はなし。北海道や関西など地域ごとに難易度の異なるシナリオが設定された、バージョンアップ版である。当然、前作を楽しめた人にはいいと思うが、経営が安定すると、見てるだけになりがちな点や序盤に何をするべきかわかりにくいといった難点もそのままなのは残念。また、斜め視点になったためか、店内カーソルが妙に合わせにくいのも気になった。

ウキキ松崎 70

ゲームスピードのアップ、店を細かく設定できるなど、前作の不満点がほとんどクリアされているのがよかった。ただ、相変わらず初心者はゲームを理解にするのに時間がかかるのと（前作よりは多少わかりやすくなっているが、それでもまだ……）、速くなったとはいえやはり見ているだけの時間が長い点は何とかしてほしかった。まぁ、ビジュアルもカッコよくなったし、何より店のマークを自分で作れるのが気に入った。

わくわくダービー



■ケイエスエス
■TBL
■12月18日
■¥5,800

競走馬育成を題材にしたボードゲーム。サイコロを振り、馬を育てながらゴールを目指す。

ドワーフ西谷 55

競走馬育成をネタにしたボードゲーム。システムが単純なのはいいのだが、ボードゲームとしては戦略性が低く、どーにも単調な展開になりがちなのがツライ。演出面の弱さもあって自分の馬に対する愛着もわかないし、第一、持ち金が重要なゲームなのに、お金を得る手段が少ないのは疑問。馬券を買うなどして一発逆転できれば良かったのに。発想は悪くないとは思うが、料理の仕方は残念ながら今一歩と言わざるを得ない。

[illegible]KING 55

ボードゲームと競走馬育成が同時に楽しめるというのは、面白い発想だと思う。初期配合には早熟や晩成といった親馬の成長の仕方から、スピードタイプ、スタミナタイプなどの能力のタイプまで設定されているのもうれしい。ボード上で起こるアクシデントも、レース変更など競馬に関係したものがあって○。でも、このゲームはあくまでボードゲームなので、1人でやるよりみんなでわいわいプレイしたほうが楽しいね。

ハイパーオリンピック イン ナガノ



■コナミ
■SPG
■12月18日
■¥5,800

スケートやジャンプに加え、スノーボードやカーリングなど13種類の競技がプレイできる。

ウォルフ中村 40

「操作はシンプルでも内容は熱い」のがウリのシリーズなのに、「ナガノ」は「操作はシンプルだが操作感が悪く、内容も盛り上がらない」仕上がりになっている。カーリング等のマイナーな競技をプレイできる（競技内容を実感できる）のはうれしいものの、ゲームとしてここまで大味だと…。N64版とは制作コンセプトが異なる（ゲームシステムも別物）とはいえ、こうも差が出てしまうとは。N64版が楽しかっただけに残念だ。

ミミっちい 50

「ハイパーオリンピック」の名前がついてますが、前作とは完全に別モノ。ボブスレーやカーリングなど冬季五輪ならではの種目が楽しめるのは良いです。でも、シリーズを通して存在していた〝遊び易さ〟は何処へ？　スキーで滑走していても不自然なまでにコースが見えず、いきなりジャンプさせられたあげくにコースアウトで即失格!?　動きや視点もぎこちなくて、妙に不親切さが目立つシミュレータという感じでした。

パネルクイズアタック25



■FPS
■ETC
■12月18日
■¥5,800

人気のテレビ番組を忠実に再現したクイズゲーム。4人同時プレイも楽しめる。

ジュピター藤平 70

TVで見るまんまのノリで楽しめるクイズゲーム。個人的には予選から勝ち抜いていくモードが楽しく、変にハマってしまいました。ただTV版同様、問題の難しさは折り紙付き。一般的、かつ深い問題が出題されるので、クイズゲームをオタクな知識で切り抜けてきた私とかにとっては、非常に厳しいゲームでもありました。対戦者（COMキャラ）もそれなりに強いし……。まぁ、元が元だけに一般性はあると思います。

[illegible]こ〜し 75

司会の児玉さんは出演しているし、喋るし、パネルの熱い取り合いも本物の番組そのまま。また、通常のクイズゲームでは選択式にならざるを得ない解答も、新方式「答えを1度しか選ぶことのできないシステム(勝手に命名)」のおかげで、当てずっぽう不可の緊迫感が得られてグーです。みんなでワイワイやると、なお楽しいかもしれませんね。ただ、問題のレベルも番組そのままなので、頭の悪い僕には難しすぎました。

今回の総評＆次回予告

ふと気がつけば今年もあとわずか。12月に発売されるソフトの数はハンパじゃないですが、本誌のレビューを参考にアナタ好みの1本をゲットして、楽しい冬休みを過ごしてくださいね。

今回のPart 1最大の収穫はやっぱり『クラッシュ・バンディクー2』でしょうか。アメリカのスタッフが中心となって作っている『クラッシュ』ですが、彼らは今回『2』を作るに当たって、日本のユーザーの意見を徹底的にリサーチしたそうです。その結果、前作で不親切と言われていた部分（セーブができなくて挫折した人は多いはず）の改良に成功し、今回の高い評価を勝ち得ることになりました。『ウイニングイレブン3』も、そうした改良を重ねてきたおかげで、今回シリーズ最高との声も聞かれるほどのタイトルに成長。続編ソフトはやっぱりこうあるべきですよね。一方『フロントミッションオルタナティヴ』は賛否が大きく分かれ、ちょっと波乱含みの展開。アナタはどう感じたでしょうか？

Part 2では、〝PSでマンガを読む〟プレイステーションコミック第1弾の『コブラ』にオススメが2つ。このシリーズでは現在、ほかの作家さんの作品も準備中とか。今後の展開が楽しみです。

次号よりレビューのページは、ちょっぴりリニューアルの予定。年末年始に向けてますます盛り上がるDPSソフトレビューを、しっかりチェックしておいてくださいね。

岩崎啓真

絶対のオススメ品として『クラッシュ・バンディクー2』。前作の問題点をほぼすべて解決し、あらゆる意味で非常に高いレベルでまとまっている。次が『ウイニングイレブン3』。よくまとまっているので、サッカーが好きならオススメ。買って損はしないだろう。『フロントミッションオルタナティヴ』はあらゆる意味でゲーム以前の作品。かっこいいグラフィックが見られればそれでいい、という人にはいいのかもしれないが、決してオススメはしない。

なんでもゆうこ

今回のオススメは『クラッシュ2』です。システム面ではあまり大きな変更はないんだけど、なんたってゲームバランスが格段に良くなりました。前作ではかなり見にくかった足元も、視点が変わってラクラク確認できるし。クラッシュがやられたときに、ヘナヘナと倒れていくアニメーションが個人的に気に入ってたので『2』でなくなってしまったのは残念だけど。戦闘をジーッと見守るシステムが斬新な『オルタナティヴ』も、不思議と楽しめました。

ウォルフ中村

発売タイミングの悪さ（W杯＆コンサドーレ昇格決定直後）はさておき、『Jリーグ』が楽しめた。スルーパスボタンは強力すぎると思うけどね。そろそろ「リーグ戦優勝」とは異なる目標（新モード？）もほしいところだ。今回のレビューでは立ち上げ直後のカーソル位置がとても気になった。『オルタナティヴ』や『クラッシュ2』ではなぜ「ニューゲーム」に合っているのだろう？　「ロードゲーム」を選択する機会の方が圧倒的に多いというのに…。不親切だ。

Part2代表 Z佐藤

担当した4作品の中でイチオシは、ACTの『ABE a GOGO』だ。難易度が超高く一般性はほとんどないので、ウデに自信のある人のみの限定といった感じだけどね。ヘンテコな宇宙人の奇妙な動きは一見の価値アリ。意外とカッコイイ物語もお気に入り。それにゲームをプレイすれば、CMソングの「ハロー、ハロー、声をかけて！」という意味もわかるハズ。ぜひぜひ！　『クラッシュ・バンディクー2』は前作をプレイした人にはオススメ。


ゲーム雑誌は 電撃
ダブル W
RPGヘビー級選手権
グランディア
シャイニング・フォースIII
シナリオ1 王都の巨神
サターン史上最強の2大RPG、いよいよ発売! その奥深い世界を電撃ならではの最深攻略が斬る!
☆特報&攻略
悠久幻想曲2nd Album
EVE The Lost One
ザ ハウス オブ ザ デッド
バーニング レンジャー
AZEL パンツァードラグーンRPG
デビルサマナー ソウルハッカーズ
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO
別冊付録
超・美少女キャラクターカレンダー'98
オール描き下ろし美麗イラスト!
EVE The Lost One
マリーのアトリエ ザールブルグの錬金術士
銀河お嬢様伝説ユナ3 ライトニング エンジェル
リフレイン ラブ あなたに逢いたい
放課後恋愛クラブ 恋のエチュード
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO
スレーヤーズろいやる2(仮)
電撃 SEGA SATURN セガサターン
好評発売中!
VOL.12 550円(税込)
©1997.GAME ARTS/ESP キャラクターデザイン/草彅琢仁 世界設定デザイン/小林治 CG/(株)リンクス ©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1992,1993,1997©1997 Starlight Marry/Media Works Inc.©ATLUS 1997©GUST CO.,LTD.1997 Illustration:桜瀬琥姫
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)
▶http://www.mediaworks.co.jp/

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

電撃PSコロシアム

［今回のテーマは Q&A］

DPS BATTLE COLOSSEUM

この「DPSコロシアム」は、PSでのゲーム記録を全国のみんなから大募集しちゃうコーナーなのだ。今号からは、ついに超期待作『グランツーリスモ』の募集もスタート。総合トップになれなくても、誌面にキミの名前を飾るチャンスを用意しているので、右の告知をお見逃しなく！　たくさんの挑戦を、首を長くして待っているぞ。

読者のみんなから寄せられる素朴な疑問にお答えするぞ！

このコーナーには、読者のみんなからの質問ハガキも毎月山のように送られている。作業の関係上、そのすべてに答えることはできないため、今号では代表的な質問をピックアップして、記事を通しての回答をお届けしたいと思う。当コーナーに参加するときの参考にしてみてね。

Q1 どんな記録を送ってもいいの？

せっかくがんばって記録を送ったのに、ぜんぜん掲載されません。送っちゃダメなゲームとかルールがあるんですか？　それとも、僕の記録ってぜんぜん信用されていないんでしょうか？

A1 もちろんドンドン送ってね

「記録が書いてあるけれど、何のゲームで何をやったのかわからない」といった極端に致命的な申請ハガキは別にして、このコーナーで集計作業に加えない申請記録はないと思ってもらっていいぞ。ただ、このコーナーには、毎月膨大なハガキが届いているので、実際に記事の中で紹介するのは、ほんの一部の記録にせざるをえないのだ。「載せない＝扱っていない」ということではないので、これからもよろしくね。

Q2 アレンジ版の集計方法は？

『FFⅦ』と『～インターナショナル』ではスノボの記録は別に集計してるんですか？　ほかにも『バイオハザード』と『～ディレクターズカット』の場合とか、集計の扱いがどうなっているのかイマイチ不安です。

A2 いろいろ確認しています

『バイオハザード』の初回作とアレンジモードのように、似ていても内容が異なるものは、当然ながら記録の集計は別にしているぞ。『FFⅦ』と『～インターナショナル』のスノボについてはタイムにかかわるゲーム内容の違いがまったくないので、集計は"区別なし"で行っている。ちなみに、両者を共通集計して本当に大丈夫なのかは、スクウェアにも問い合わせて、ちゃんと確認をとってある。「DPSコロシアム」は、こんなところにも神経を使っているので、1ドットや1/100秒にこだわる超人諸君も安心して参加してね。



▲『バイオ』の場合は、集計も別扱いになっている。

Q3 申請は本人だけ？

私の知り合いにはゲームがうまくてスゴいヤツがいます。面倒くさがり屋の彼に代わって、ぜひハガキを出したいんですが、記録の申請って、記録を出した本人じゃないとダメなんでしょうか。

A3 代わりの人でもOK

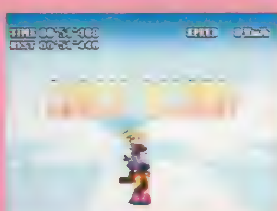
記録の申請は必ずしも本人でなくてもOKなので、「友達の記録です」といった代理申請や、「僕のサークルで報告された記録です」なんて報告も大歓迎だ。ただし、入賞者などには記録の確認をお願いするので、「たぶんこれくらいの記録と思う」といった確認不足の申請は絶対にやめてね。また、記録の申請は記事掲載も前提になるので、達成者本人の了解も忘れずにとっておくことにしよう。とは言っても、「父の記録なんですが、内緒で送っちゃいました」とか「3歳になる娘の記録です」といった、ご家族などの場合（明らかに大丈夫な場合）は、その限りではないぞ。

ちなみに、このコーナーでは海外からの参加者（ごく少数だけど、ちゃんといるのだ）も受け入れているので、「イギリスの最高タイムは～です」といった、世界からの挑戦も待っているぞ。

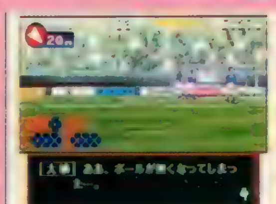
ザ・挑戦者ランキング

読者オリジナルルールにユニークな記録が続々到着！

- 『悠久幻想曲』3月22日時点での、4人のキャラの合計スキル数値を競う／池本英貴（大阪府）347ポイント
- 『みんなのゴルフ』トーナメント5コースのベストスコア合計を競う／TOPを狙え（岡山県）－66（内訳／－16、－13、－14、－12、－11）
- 『MOON』ラブを全部集める日数を競う／小島亜紀子（埼玉県）24日に達成
- 『FFⅦ』スノーボードゲーム（中級）※小学生（特A、特C限定ルール）／鈴木賢太（宮城県）1'05"123



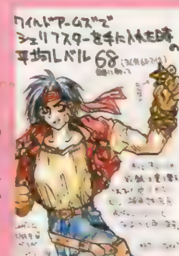
▶飯星健二さん（福岡県）が、『FFⅦ』のスノボ（初級）で叩き出した51秒408の超記録。なお写真は間に合わなかったが、その後51秒357に記録を縮めたという報告も！



◀こちらは『虹色の青春』のサッカーゲームで、大植康宏さん（東京都）が達成した60270点（レベル83）の記録。ここまでがんばってくれた根性には頭が下がる思いだ。



◀鉄火丼さん（三重県）の考えてくれたオリジナルルールの記録。どんな挑戦方法でもOKなのがこのコーナー最大の特徴なので、楽しいルールや達成記録を思いついたら、ドシドシ聞かせてね。



▶こちらのハガキは、徳島県の女子大生Yuko.T（徳島県）さんのもの。『ワイルドアームズ』が好きな気持ちがいっぱいこもった申請ハガキをありがとう！　全国の読者諸君の挑戦も待ってるぞ。

●強者への褒美●参加者が600人以上の種目なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～200人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、199～50人で「1～3位に500円」、49～20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ（参加者19人以下の場合は賞金なし）。

ついに募集開始!!

期待の新作RCG『グランツーリスモ』タイムアタック開催！

12月23日発売 | SCEI



超美麗なグラフィックとリアルな操作感で、発売前から話題集中のＲＣＧ『グランツーリスモ』。ＤＰＳコロシアムでは、このビッグタイトルのタイムアタックコンテストを大々的に開催するぞ。まだ発売前ということもありルールなどの詳細は次号での発表とするが、右のポイントを見てもらえればわかるとおり、さまざまな特典を用意。チャレンジしてくれた人のがんばりにキッチリ応える準備は万全なのだ。多くの人の参加を待っているぞ！

POINT 1 上位100名の名前を発表!

通常はスペースの都合上、あまり多くの人の記録を誌面に載せることはできないが、今回は特別に記録上位者100名までの全員の名前を発表してしまう予定なのだ。「トップの人にはかなわないと思うけど…」というキミも、名前が雑誌に掲載されるチャンスだぞ！

POINT 2 特別集計部門の上位も発表!

今回のタイムアタックコンテストでは、たくさんの応募者が集まることが予想される。そこで特別集計部門の上位者も記録と名前を発表しちゃうぞ。該当する人は下の囲みをよく読んで、申請記録の最後に「★特Ａ～Ｅ」と書いて送ってね。同性、同年代の人たちの中で自分の腕前がどのくらいか知ることができるはずだ。

POINT 3 レアなグッズも用意しているぞ!



上位の人には賞金（左ページ欄外参照）のほかに、『グランツーリスモ』のオリジナルグッズもプレゼント！　これらの品はＳＣＥＩがこのコーナーのために特別に提供してくれたもの。持っていれば友だちに自慢できること間違いなしの貴重品なのだ。

『マジカルドロップⅢ』でも豪華賞品をプレゼント!

スゴイ記録が続々到着中の『マジカルドロップⅢ』でも、データイーストが賞品を用意してくれたぞ。熱狂的なファンも多い人気シリーズだけに、なかなか手に入らない『マジドロ』グッズ。今回は記録上位者にドーンとプレゼントだ。キミのがんばりでゲットしてほしい。



▶人気のキャラクターがプリントされたＴシャツ。寒い冬はあったかい部屋でこれを着てゲームするといいかも。



◀クリアファイルとシールもプレゼント。学校や職場で使うと、「マジドロ」好きな人が話しかけてきたりして。

挑戦者募集中！　どんな記録でもOK!　どんどん応募してね!

記録申請の方法

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら６文字以内のペンネーム・性別・年齢・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送るだけでＯＫ。同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストや意見などを書いてくれるのも大歓迎。できれば、使った攻略の解説も聞かせてね。

申請ハガキのルール

原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう（意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便せんなども認めているぞ）。また、ハガキなど１枚につき、１人ぶんの１申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール

１人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードを送ってもらうからね（確認後に返却するぞ）。封筒で複数の申請をまとめて送るのもＯＫだ。

正式募集以外の記録も受け付けているぞ!

「ＤＰＳコロシアム」では、レベルの高さに関係なく、自分なりにがんばってくれた記録なら、どんなものでも大歓迎しちゃうぞ。募集が終了した種目でも集計作業だけは続行しているし、読者が自分で考えてくれたオリジナルルールの記録まで受け付けているので、気軽にハガキを出してみよう。そのほかにも、育てたキャラの自慢ほか、見て「へぇ！」と思えるような楽しい申請も待っているぞ！

DPSならではの"特別集計部門"も用意!

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた５部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一を目指そう！

- **男子小学生**　小学生（小学生以下でもＯＫ）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ａ」と書こう。
- **男性30歳上**　申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｂ」と書こう。
- **女子小学生**　小学生（小学生以下でもＯＫ）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｃ」と書こう。
- **女子中高生**　中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｄ」と書こう。
- **女性一般**　上以外の女性（ＯＬ／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｅ」と書こう。

挑戦の受け付けは…

〒101　東京都千代田区神田駿河台1−8　東京ＹＷＣＡ会館5階
電撃プレイステーション編集部「ＤＰＳコロシアム」まで

掲載予定　1月4日消印有効まで▶Vol.66で発表

募集中 アインハンダー

ルール　難易度ノーマルでスコアの高さを競う。コンティニューして出したスコアは無効、最初から使える３機以外の隠し機体は使用禁止とする。

申請記録　『アインハンダー』と明記して、「スコア／使用した機体」を書こう。記録は隠し機体が出現していないデータでメモリーカードにセーブしておいてね。

しめ切り▶2月1日消印有効

募集中 マジカルドロップⅢ

ルール　「すぺしゃる」の「ひたすらモード（むずかしい）」のスコアを競う。使用キャラやキーコンフィグを始め、各種設定は自由に決めてくれてＯＫだぞ。

申請記録　『マジドロⅢ』と明記して、「スコア／段位／連鎖」を書こう。もしチェックしていたなら、記録達成にかかった時間も教えてね。スゴいスコアを期待しているぞ。

しめ切り▶1月4日消印有効

募集中 ポルシェチャレンジ

ルール　「Time Trial」モードでラップタイムを競う。正式募集をするのは、「USA」の「Normal」と、「Japan」の「Long」の２コース。難易度ほか設定は自由に決めていいぞ。

申請記録　『ポルシェチャレンジ』と明記し「ラップタイム／選択したコースとタイプ(Normal／Long／Interactive)／ATかMTか」を書こう。すばらしいタイムを期待しているぞ。

しめ切り▶1月4日消印有効

●「グラディウス外伝」で改めて記録を募集中：「1PLAYER」モードのスコアを競い、今回は最高でも進んでいいのは２周目以内とする（３周目以降に突入しちゃったら無効。場合によっては２周目最終ステージで自殺をしよう）。２Ｐプレイは不可だけど、そのほかの設定は自由に決めてＯＫだぞ。ハガキには「グラ外」と明記して「スコア／使用自機／使用シールド／選択した難易度／進んだステージ」を書いてね。ＰＳオリジナルＳＴＧの最高峰で、ＳＴＧの日本一を目指そう！（しめ切りは２月１日消印有効とするぞ）。

4色奴隷 Colorのどれい

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F「DPS4Cど」係

印刷の世界では4色で天然色オールカラーを表現します。なので4色奴隷なのです。奴隷語録辞典第二千十一巻奴隷なぜなに百科より。



▶埼玉県 (ー)んこ脱出せよさん：この登場シーンは……かなりカッコイイですよね。ゲーム序盤は確実にエルク、リーザを主力にゲームを進めていこうと思える、いい登場のしかただと思われます。でも後半は……ちょこ強いですし。



◀茨城県 まみこさん：高校生がよく似合います。さすが同世代。



◀北海道 TOMYさん：テヘッて感じの彼。カワイイですよ。



▶愛知県 麻里呼騎士団さん：RPG、面白そうですよね。



▶東京都 谷川蛍雪さん：発売延びちゃいましたが期待大です。



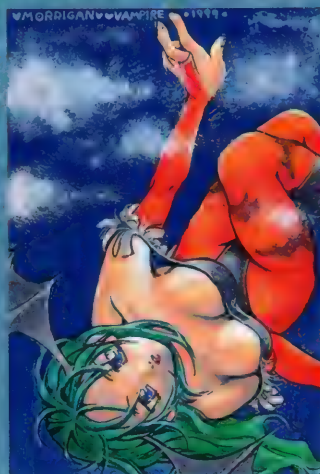
▶茨城県 陸奥守RaNo!!さん：この娘が「2」一番人気らしいです。



◀茨城県 深野樹里さん：似合いますよね。こういう服も。



◀秋田県 吉岡ななさん：華を携えた戦士。戒め？



◀北海道 香月りんさん：このアングルはサッキュバスバリバリってところでしょうか？ 色っぽいです。



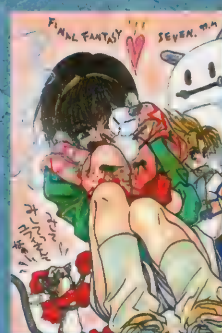
▶大阪府 なみなみさん：額でムーンアタック！ できません。



▶東京都 キタハラ想時さん：ぶー。なぜ泣いてるんでしょ？



▲千葉県 木村吉伸さん：猫耳を隠してみる！ これもまた猫らしくて、なのです。古道具関係のゴタゴタの中で遊ぶの、好きそうですよね。鏡に映るシッポもさりげなくてOKデス。猫だから……成長はやいんでしょうねぇ、ゲーム中に老衰とかもある？



◀福井県 マチコさん：初雪ダルマなわけですね。意地悪ですから(笑)。



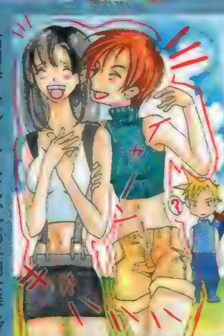
◀大阪府 タカハシヂュンさん：リュウ、本気になると怖いですよね。根が龍なわけだし。変身も可能だし。ガオーって。



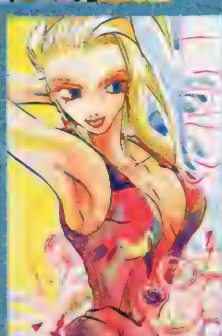
◀福井県 有栖川恭さん：問うた結果がアレですから……ちょっと切ないデス。ゲームできって幸せですよね。



▶神奈川県 ぱいーんさん：どちらも可愛がってあげないと。そろそろベストになったりはしないんでしょうか？



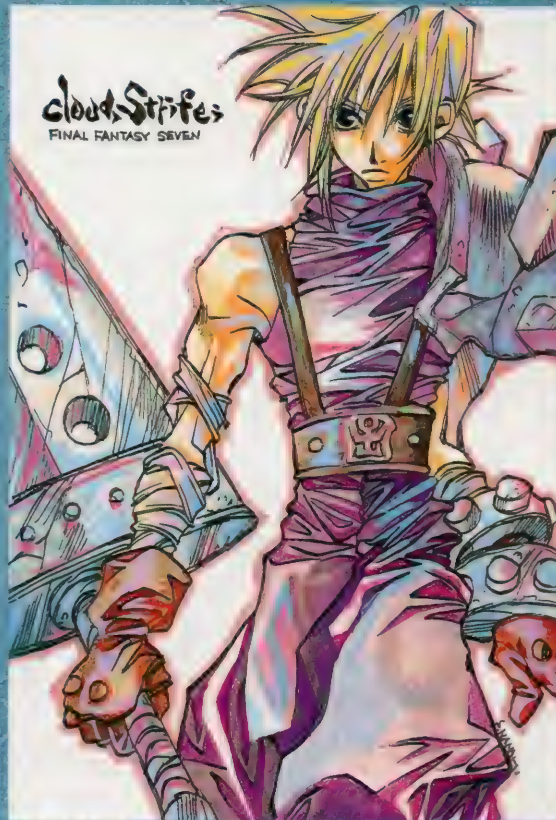
▶石川県 マルさん：なんか女の子同士楽しげです。後ろで取り残されたクラウドが……きっとこんなでしょうね。この組み合わせは。



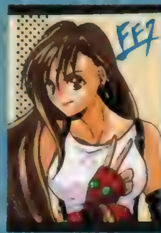
▶福島県 隼人・Kさん：ナイスバディな感じですよね。どう考えても。CFに出てくるような。

4色奴隷 Colorのどれい

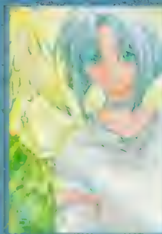
カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載さ



▶北海道　七海慎吾さん：ゴツゴツの剣とゴツゴツのアーマーがカッコイイです。実際の戦闘だったら血とかダラダラ流しながら戦ってそうです。彼はずっとザックスを背負っていかなきゃいけないわけですから、しかたないのかもしれませんが……。



◀千葉県　にんじんさん：マテリア付いてます。痛い？



▶岡山県　のぶすけさん：「2」でも暗いんでしょうか？



◀熊本県　Ko-Eiさん：雪の降る歌が聞こえてきそうです。



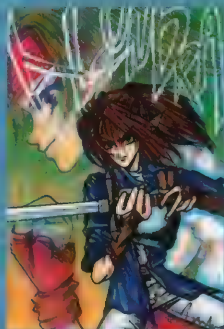
▶福島県　シーマさん：根強いファンが多いです。



▶大阪府　K450さん：澄まし顔で口紅を使うアヤセがカッコイイです。主人公は左右で目の色が違う？



◀埼玉県　矢渡さん：隠れボスまで全部倒すと完全クリアまでかなり時間がかかります。シナリオは一本道ですけど、やりごたえあります。



◀福井県　マチコさん：まずは自力プレイ、そしてどうしても詰まったらその部分だけDPSを読む。それが正しいかもしれません。



◀京都府　水荻巴さん：彼らの活躍する外伝とか、欲しいですよね。前半の悪人ぶりと後半のいい人ぶりはなかなか楽しかったです。



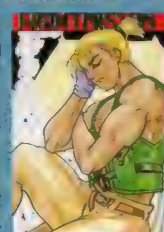
▶長野県　からもも実里さん：満月の光を浴びて気持ちよさそうです。なにを話してるんでしょうねぇ……。



◀静岡県　スピリッツさん：エアリスとティファのウェディングドレスは幸せそうでOKです。



◀滋賀県　ごちうりさん：メキメキ育てないと。PS版かなりパワーアップしてるみたいです。



▶愛知県　カシューさん：彼らごつそうですよね。



▶茨城県　荒華さん：新体操ロープ。クルクルです。



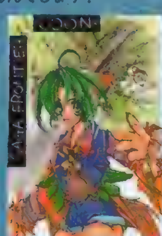
▲東京都　舞夢さん：正月は「闘神伝」の季節なんですが……。来年はいつになるんでしょう？



▶岡山県　?・天野さん：まさに呼んでいる瞬間。ゴーレム草生えてます。



◀神奈川県　佐伯まさめさん：赤と黒のコントラストがバッチリキレイです。単純に赤はエアリスの色という印象があるんですが、ティファもステキですねぇ。赤いライトに照らされてって感じです。



▲北海道　哀原斑さん：指輪、大事にしてそうです。



◀愛知県　綾上つしろうさん：力こもってます！　これが決まると痛そうです。



▶大阪府　成瀬祥雄さん：カリッって噛みちぎる……一瞬。

移植化計画出張版

移植希望ハガキは、このコーナーで紹介中。PS移植希望ソフトがある場合は、ここあてで！　ハガキの数がある程度になったら[illegible]はメですがメーカーさんにお願いに[illegible]





▲三重県　[illegible]さん：「いけるでしょう！」[illegible]



◀[illegible]さん：あのアクセスの[illegible]
▼埼玉県　[illegible]さん：グラフィックキレイでしたしね。もともと、[illegible]



◀大阪府　[illegible]さん：きっとPS版オリジナル[illegible]でしょうし。[illegible]なりそうです。



PlayStation
argent
プレイステーション初！
ポリゴン＋テクスチャーマッピングによる
リアルなビリヤードゲーム
ザ・3Dビリヤード
Carom Shot
キャロム ショット
お前いくら持ってんだ？
どうせなら、賭けようぜ！
●ストーリーモード
7人の強豪ハスラーとナインボール対戦
賭けの誘いに乗るかはあなたの腕次第
●ポケットゲーム
ナインボール等全3種類のルールを採用
●キャロムゲーム
四つ球・三つ球・スリークッション搭載
●スピード
全5ステージのタイムアタックが熱い
好評発売中
標準価格
¥5,800
（税抜）
品番：SLPS 00837
©1997 argent
超お買い得ツールソフト
スタジオP
絶賛発売中
STUDIO P
3D GRAPHICS & SEQUENCER
全10トラックのシーケンサー
同時発音数20
曲に合わせて選べる
6種類840音色
Sound
ツボ作り
3D
お絵描き
Living
雑巾絞り
※雑巾絞りにはネジコンが必要です。
動画パズル
Paint
標準価格 ¥5,800（税抜）
品番：SLPS 00403 ©1996 argent
株式会社アジェンダ
本社/〒060-8737 札幌市北区北7条西6丁目2-34 TEL.011-700-2161 ホームページ http://www.agenda.co.jp/
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標で

電撃 PlayQuestion プレイクエスチョン

1997 HOW TO WIN

年末の忙しい時期でも、ゲーム三昧で明け暮れるトホホなキミに贈る電撃プレイクエスチョン。今回もホットな攻略情報が満載ですよ。このコーナーさえ読めば、年末年始のプレイは心地よく出来ること請け合いですよぉ〜。

A5 A列車で行こう5

数多くのファンを持つ名作SLG『A列車』シリーズ。
今回は最新作『5』の資金稼ぎについて、徹底的に攻略するぞ！

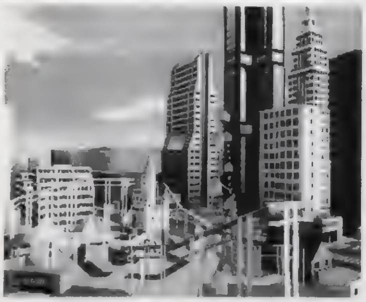
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

もう5作目を数えるこのシリーズを、最初にプレイしたのはいつのことだったか……。とにかく全シリーズを通して大切だと言えることは、自分が何かしらの目標をもってプレイすることだと思います。そこで今回は、何かしらの目標を達成するために絶対必要となる資金稼ぎの方法を伝授しちゃいましょう。　（背徳ＫＩＮＧ）

発売中 SLG	▶¥6,800 ▶アートディング
	▶MC（15ブロック）

資金をかせぐためのポイントを徹底解析！

　このゲームで一番重要なことは資金稼ぎ。ゲーム中、何をするにしても必要となる資金は、後先考えずに使ってしまうと、あっという間になくなってしまう。それを防ぐためにも、地道な資金稼ぎが必要になってくるのだ。そこでここでは、資金稼ぎが簡単に出来るポイントをいくつか紹介していこう。

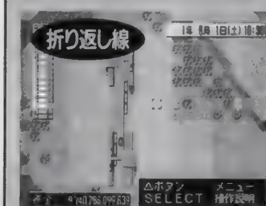


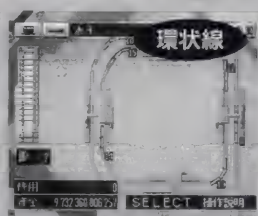
◀お金を稼いで、自分だけの理想都市を造り上げよう。今回の「Ａ５」は、車内視点だけでなくいろいろな視点で眺められるぞ。

ポイント1 ◉ゲームの基本となる列車の使い方を伝授

『Ａ５』では資金を稼ぐ方法が数多く用意されているが、やはり鉄道で稼ぐのが一番無難だろう。使う資金も少なく、序盤でオススメなのが折り返し線。資金に余裕ができ始めたら、折り返し線の線路を延ばしたり繋げたりして、利潤の高い環状線にしよう。作った駅数分だけ列車を走らせられるので、お金がグンと稼げるぞ。

▼折り返し線は、レールの設置費用があまりかからないのが大きな利点。





▲環状線の最大の特徴は、同じレールの上を何本もの列車が走る所にある。

オススメの列車

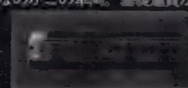
AR5

　この車両は最大乗客数が多いうえ、基礎運賃も高く、列車の速度も速いので、鉄道で稼ぐのに最適な車両と言えるはず。しかし、価格が高いので、序盤は手を出さない方が無難。



E217系

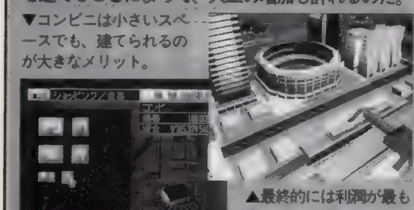
　車両価格が安く、最大乗客数も全列車の中で１番という２つの利点から、ゲーム序盤にオススメなのがこの車両。基礎運賃が低いという欠点を補う２つの利点が大きな魅力だ。



ポイント2 ◉駅前に建てるとベストな物件

　物件を建てることで、一番利益を上げることができる場所は駅前。ここには、生活と密接に関係するスーパーやコンビニ、デパートなどを建てて周りの住人が住み易い環境を作っていこう。これらの物件を建てることによって、人工の増加も計れるのだ。

▼コンビニは小さいスペースでも、建てられるのが大きなメリット。



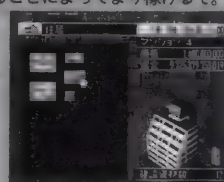
▲最終的には利潤が最も高いスタジアムの建設を目指そう。

ポイント3 ◉子会社を作る手順

　子会社を作る場合には資材が多く必要となるので、最初は資材を作る工場から作るといいだろう。資材が十分に整ったら、マンションなどの人が住める場所と共に、働く場所となるビルを作っていくようにしよう。見た目に楽しいレジャー施設は宿泊施設を近くに建てることによってより稼げるぞ。

▼工場は資材を作り出す重要な場所。まずは、工場の建設から始めていこう。





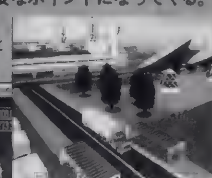
▲人口を増やす役目を持つ住居は、資金稼ぎに直接関係があるのだ。

ポイント4 ◉資材置き場は重要！

　資材は、資材置場から建設したい場所まで一定の距離（９ブロック）が離れてしまうと使用不可能になってしまう。つまり、街を大きく発展（街の活性化）させたい場合には、資材置場を所々に作ることも忘れてはいけない重要なポイントになってくる。

▼資材の生産は子会社の１つ、工場で行うのが基本となるのだ。





▲資材の運搬は、運ぶ場所を見て車を使うか列車を使うか考えよう。

もう１つの楽しみ方

　この「Ａ５」は、資金を貯めていくと前作同様「特別ムービー」が見られるようになっている。ここでは、その「特別ムービー」が見られる条件と、どんなキャラが主演するのかを列記していこう。どのムービーも美しいので、ぜひ１度見てほしい。資金1000億円達成：駅長１人、資金2000億円達成：駅長２人、資金3000億円達成：駅長３人、資金5000億円達成：黒バニーちゃん１人、資金7000億円達成：赤バニーちゃん３人。また、資金が１兆円に達成するとエンディングのムービーが見られるぞ。このほかには、レールの総延長が10km、20km、50km、100kmに達したり、リニアや新幹線が開通しても「特別ムービー」が見られるのだ。

ポイント Q&A

Ｑ：上の記事以外の方法で、資金を効率良く稼ぐ方法はありますか？　あったら教えてください。
Ａ：簡単な方法は株と銀行を利用する方法があります。銀行は、毎年手持ちの資金を意識して残すだけで利子という利益を手に入れることができますよ。また株で儲けたい場合は、暴落が怖いのでセーブをこまめに行い、株が高騰しているときを見計らって売るようにすればＯＫです。

アインハンダー

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ノーコンティニューで全シークレットボーナスＧＥＴ大作戦!! ところがいつも５面で失敗して、何度１面からやり直したことか。それでもなんとか最終面までたどりつき、最後の赤いＥＯＳを前にして「ああ、これで長い戦いが終わった」と思った瞬間!! この野郎、画面に現れたとたん逃げやがった。ひ、ひどいっ!!　（号泣）

隠し機体や特殊ガンポッド、そしてシークレットボーナスなど隠し要素を大公開。お遊びプレイ用の安全地帯も紹介したちょっとお得なクエスチョン。

発売中 STG	▶¥5,800 ▶スクウェア
	▶MC（1ブロック）

2体の隠し自機を発見

それまでのゲーム性が覆される隠し機体。これが使えるようになる条件は、まだ秘密だが、「電撃PSD5」に使えるデータが収録されるのでお楽しみに。

パワーアップ型STGに変身



コックローチ

１面で敵として登場するコックローチが使えるようになる。この機体はガンポッドの種類によってショットのタイプが変化していくのだ。

ショットタイプが変化！

▼ワスフを取ると、サブショットが誘導弾になる。これで進むとラクだぞ。





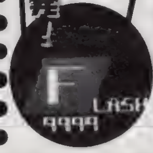
▲グレネードやスプレッダーを取れば、バックショットも可能になるのだ。

最強凶悪な究極機体！

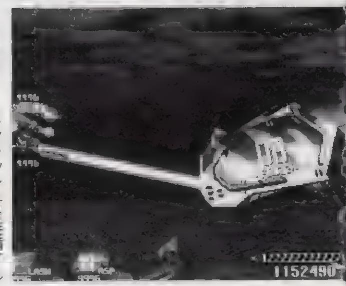


アストライアー Mk. II

なんと残弾数が9999発！



ガンポッドの残弾数が、なんと9999発!! この機体を使えば、簡単にクリアできるほど、その攻撃力はすさまじい。超オススメ!!



▶フラッシュを装備すれば、まさに鬼畜的強さ!!
◀ＳＴＧの苦手な編集Ｔも、この機体でクリア!!



キミは知っているか？ ボス戦での怪現象＆安全地帯

普通のプレイに飽きたら、ぜひ試してみてほしい。

STAGE1

怪その1 マニピュレーターは強し!!

隠しルートのドラッへの拡散弾は、自機を狙ってきます。でもマニピュレーターでガードすれば安全地帯。







これもマニピュレーターのおかげです

怪その2 ボスのボディにメリこめる

写真の位置ぐらいまでは、ボスのボディにメリこめます。レーザーも狙っていないので大丈夫。





▲メリこみを利用して、ボスにダメージを与えることもできる。あまりたいしたことないけど。
◀こんなこともできるというわけで、余興として一度お試しください。なかなかスゴイです。

STAGE6

安地その1 デンジャラスな「鳥カゴ」安全地帯

青い鳥（自機）が鳥カゴに入ってるように見える。武器を持っていないマニピュレーターを上にすればＯＫ。



▲レーザーに当たらないのは、ボスの中央から右にずれた地点。合わせるのはちとムズイ。





▲カゴの中の「青い鳥」、カラー写真じゃないのが残念ですね〜。
◀武器を装備していない状態で、マニピュレーターを上にすれば敵弾をガードしてくれるのだ。

安地その2 てっとり早く安全地帯

これもマニピュレーターで敵弾をガードする安全地帯なので、武器を装備しないように。ボスのパーツをすべて破壊し、マニピュレーターを上にして画面右下にいるだけ。



▲武器を装備している状態では、敵弾をガードできないので注意。余興なので大目に見てね。

▼なんとレーザーにも当たりません。ボスが自爆するまで待ちましょう。

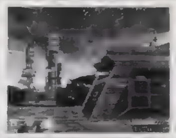


ポイント Q&A

Q：１面ボスの後部砲台から撃ってくる弾って、自機を狙っていないらしいんですが、ホントですか？
A：ホントです。そんなわけで、弾を気にしないで後部砲台の前で攻撃してれば１面のボスは簡単に倒せます。上の「マニピュレーターは強し!!」の写真を参考にしてください。また、このボスにはほかにも安全地帯（ヒマつぶし用）がありまして、画面右下にいると、ボスに踏まれることもなく、弾にも当たりませんよ。

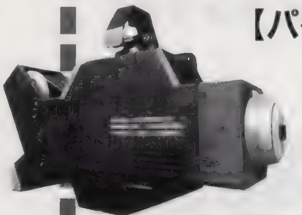
特殊ガンポッドを隠し場所と一緒に大公開

入手するためには、特別なプレイが要求される特殊ガンポッド。その隠し場所を大公開するぞ。シークレットボーナスとも重なる部分があるので、次ページも要チェックだ。



◀一カ所しか出現しないものもあるので取り逃すな。

【パイソン】PYTHON



ワイヤーにつながれた爆雷が誘爆を起こす破壊力抜群のガンポッド。ただし、爆雷をうまく敵に当てる必要があり、非常に使いづらい。ボス戦などのピンポイント攻撃用ガンポッドとしては使える。

STAGE5 画面奥のトラックを破壊

クレーン地帯に入る直前に登場する画面奥のトラックをワスプの誘導弾で破壊すれば出現する。この前にワスプが入手できるので、トラックが出たら即撃破だ。



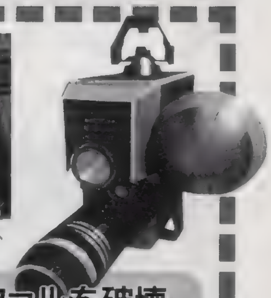
◀ワスプの誘導弾以外では破壊できない。

MOSQUITO【モスキート】

自機の動きに反応して誘導できるミサイル。破壊力は抜群だけど、実際に使ってみると、思ったように誘導できないのでツライ。アストライアーに上下とも装備させて、自虐的なプレイを楽しもう。



▲自機の動きをトレースするので、なかなか狙えないのだ。



STAGE4 最下層の荷物を破壊

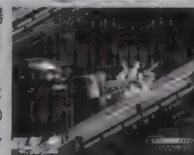
中ボス後、武器庫エリアに入ってすぐに、最下層へ降りていくと後方に荷物がある。この荷物を破壊すれば、モスキートが出現するぞ。



▲エリア最初にあるスフレッダーを使い後方に撃とう。

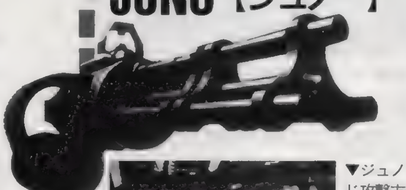
パルツィファルを破壊

左で紹介した場所(最下層ルート)をそのまま進み、パルツィファルを破壊すると一定の確率で出現。プレイ回数が増えると、出やすくなるぞ。



▲出現確率は、プレイ回数30回で3分の1になる。

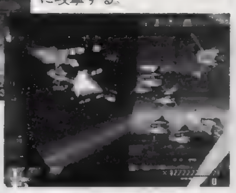
JUNO【ジュノー】



バルカンの強化バージョン。弾数はバルカンより少ない(自機によって弾数が異なる)が、強力な兵器だ。



▼ジュノーは、バルカンと同じ攻撃方向となる。上に装備すると前方、下では斜め下方に攻撃する。



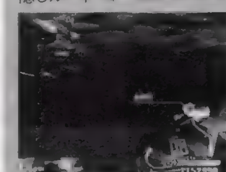
▲撃ちまくると、弾がすぐなくなる。これならバルカンを使って補充していったほうが…。ま、好みでね。

STAGE1 隠しルートのドラッヘが使用

グライフの下部を破壊し、隠しルートに進むとボスが一定の確率で使用する。



▶グライフの下部を破壊すると隠しルートへ。



◀8分の1の確率で使用する。気長に待てば、そのうち使ってくるはず。

STAGE4 潜水艦のコアを破壊

貯水エリアの最後に出現する潜水艦のボディを先に破壊すると、コアの部分が離脱する。このコアを破壊すればジュノーが出るぞ。ヘッジホッグを使えば簡単に倒せるので、装備しておこう。これはシークレットボーナスの1つだ。



◀強力なガンポッドを使用しないと、コアを破壊できないぞ。

STAGE7 3機の赤いEOSを破壊

▶EOSは逃げ足が速いので、速攻で破壊しよう。



これもシークレットボーナスの1つで、3機目の赤いEOSが装備している。もちろん1、2機目の赤いEOSを破壊することが条件で、プレイヤーがやられて再スタートした場合は、再度1機目から破壊する必要がある。

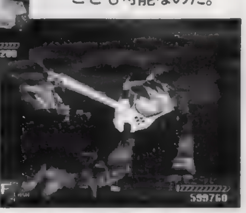
FLASH【フラッシュ】



連射性、破壊力ともにすぐれた最強兵器。これを使えば、ボスが攻撃してくる前に倒すことも可能なのだ。

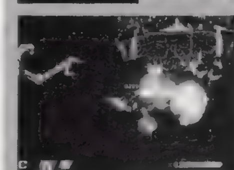


▲硬いグライフの下部エンジンも簡単に壊せる。てっとり早く隠しルートに行きたいならコレ。



▶ボスボーナス最高の30万点(30秒以内に倒す)は約束されたようなもの。

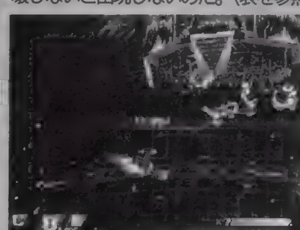
STAGE3 落下するザコをすべて破壊



▲左側の敵が持っているブレードを奪えば倒しやすい。

中ボス後の縦スクロールエリアに出現するハッチを壊し、落下してくるザコをすべて破壊すると、フラッシュが出現する。ここではザコを破壊した数によって、出現するガンポッドが異なり、フラッシュは最大の40機を破壊しないと出現しないのだ。(表を参照)

破壊数	出現ガンポッド
0～14	なし
15～30	バルカン
31～34	キャノン
35～37	グレネード
38～39	ヘッジホッグ
40	フラッシュ



◀これもシークレットボーナス。確実にゲットしよう。

STAGE5 ゲシュテルの投げる赤い箱から出現

ゲシュテルを4回転倒させると、赤い箱が出現しその中にある。とはいっても4回転倒させるのは難しく、ゲシュテルを破壊しない程度に頭部、アゴ、腕のパーツを壊していこう。



◀約2分30秒で時間切れ。その前に取ろう。

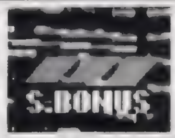
ポイントQ&A

Q:各機体のスタート時に装備するベストなガンポッドはなんですか?

A:これは好みの問題にもなりますが、個人的にオススメするのは、エンディミオンMk.Ⅱ→フラッシュ、エンディミオンMk.Ⅲ→キャノン、アストライアーMk.Ⅰ→ワスプ(上)キャノン(下)、アストライアーMk.Ⅱ→ワスプ(上)フラッシュ(下)って順番ですか。オーソドックスですけど。

シークレットボーナスの発生条件リスト

シークレットボーナスは各面に3個ずつ、合計21個隠されている。中には特殊ガンポッドの入手法と重複しているものもあるので、前ページも参考にしてすべて取るようにしよう。

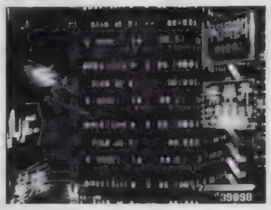


◀ボーナスを取ると、画面下に表示されるぞ。

STAGE1

◉看板をすべて破壊

ナナメ視点の看板地帯に設置されている看板（ネオン）をすべて破壊する。上下に大きく移動して撃ちまくっていれば簡単に取れるはずだ。


◀ガンポッドの弾は必要なく、固定装備の攻撃や自機の体当たりだけでも壊せる。

◉ウーフを2機破壊する（2段階）

●ガスマスクの看板までに50機以上破壊したときに出現するウーフ

とにかく敵を倒しまくっていれば大丈夫。ワスプをもった敵が現れるので、これを倒しておこう。


◀このワスプを持った敵がターゲット。50機以上という条件を満たさないと、この敵は出現しない。

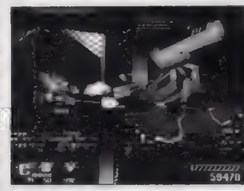
●看板地帯のあとに出現するウーフ

左の条件を満たすと、看板地帯の後にまたまたワスプを持った敵が現れる。これを破壊すればＯＫ。


◀画面手前をかすめて現れるので、すぐわかる。ワスプを持つ敵と覚えておこう。

◉グライフのエンジン（下部）を破壊する

グライフを画面上方に誘導すれば、下部を狙いやすい。弱点の頭部を破壊しないよう慎重に攻撃しよう。


◀これは隠しルートへの条件でもあり、またジュノー入手への道でもある。前ページを参照してほしい。

STAGE2

◉赤いシュネッケを破壊

開始直後に地面を走ってくるシュネッケ。赤いヤツは３機目に登場するが、最初の２機を早めに破壊しないと出現しない。素早く倒して、敵の出現を早めるテクは重要だぞ。


◀素早く処理すれば、ガンポッドも取れる。

◉１回目の車両で砲台を10門破壊
◉2回目の車両で砲台を10門破壊

砲台を壊すにはカノンが有利。後方にある指令塔のような部分を壊すとスクロールしてしまうので注意。


◀砲台はカノン3発程度で壊すことができる。

ワンポイント 「再セット」とは？

敵を早く倒すと、続々と敵が出現する（セットされる）ことを「再セット」と呼ぶ。２面の赤いシュネッケや、３面の赤いムッシェルはこの再セットによって出現するので、場所によっては敵を早く倒そう。


▲再セットで出現する敵を倒せばハイスコアにもつながる。

STAGE3

◉最初の縦スクロール地帯で赤いムッシェルを破壊

ここは再セット地帯。とにかく早く敵を倒さないと、６番目（表を参照）の赤いムッシェルが出現しないことになる。最初に登場するザックトレーガーからワスプを奪い、次に登場するダッケルを誘導弾で倒していけば時間を短縮できる。


◀ムッシェルは、カノンで倒そう。

出現順		
	①ザックトレーガー	④ムッシェル
	②ザックトレーガー×２	⑤ムッシェル×２
	③ダッケル×３	⑥ダッケル×２、ムッシェル（赤）

◉ゲッコー（中ボス）時に出現する上下のザコを8機破壊

上下に出現するザコ（ガンポッドを持っているヤツも含む）を８機破壊。中ボスはボスボーナスには関係ないので、時間をかけてもいい。


◀ザコを破壊するには、やはりカノンが便利。ザコを破壊していけば反射レーザーも撃たれないし、一石二鳥なのだ。

◉中ボス後、縦スクロール地帯でハッチを破壊し、ザコを40機破壊

ここは前ページのフラッシュ入手法を参考にしてほしい。ブレードを使えば、40機破壊も比較的簡単に可能。１機でも逃した場合は、死んで再びやりなおそう。


▲左側のアーム（敵）からブレードを奪い、ハッチを壊したらこの位置にいるだけでＯＫ。

▼フラッシュが出れば成功。ボーナス点も稼いで、ハイスコアを狙え。



STAGE4

◉貯水エリアの潜水艦を手順通りに破壊（2段階）

●ボディを完全破壊

ここも前ページのジュノー入手法と重複する。ボディとコアは耐久力が高いので、ヘッジホッグかフラッシュを使った戦い方がベスト。ボディに穴が開くまで破壊しよう。


◀ボディの上からヘッジホッグを使おう。

●離脱したコアを破壊

離脱したコアは、放っておくと恐ろしい攻撃をしてくるので速攻で破壊しよう。ヘッジホッグ使用の場合はボディを壊したら、素早くコアの真上に移動しなければならないぞ。


◀コアにヘッジホッグを破壊される場合があるので、あまり接近しないように。

◉武器庫エリアに登場するパルツィファルを破壊

モスキート入手法と同じ。とはいっても、モスキートが出なくてもパルツィファルを破壊するだけでＯＫ。耐久力が高いので強力なガンポッドを使わないと破壊できないぞ。


◀普通はグレネードを持つパルツィファル。攻撃のヒマを与えず速攻で倒そう。

◉原子炉エリアの床を破壊

モスキート入手に加え、シークレットボーナスが取れる最下層ルートは非常にオイシイ。ここにはパルツィファルの後、必然的にくることができるぞ。ここにいる敵を攻撃すれば、落下して破壊できる。



▲▶この敵は少し攻撃するだけで、床に落下する。シークレットボーナスが２つ取れる最下層を進むようにしよう。

ポイント Q&A

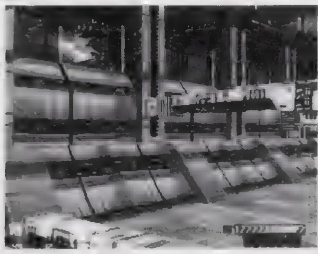
Q：シークレットボーナスがうまく取れません。どうしたらいいんですか？

A：コンティニュー無限のフリーモードで練習しましょう。失敗したらわざと死んでやり直す根気も必要です。でも失敗した時点で次のエリアに進んでしまい、やり直せない場所（５面とか）があるので、何度もプレイして確実に取れるようにしたいものです。ステージセレクト（次ページ参照）できるようにしておけば便利です。

STAGE5

◉クレーンをすべて破壊

この面のシークレットボーナスを取るのは、非常に難しいので心して挑戦しよう。ここでは破壊後の落下するクレーンに激突することが多く、またクレーン地帯を過ぎるともう前のエリアには戻れないため、確実に破壊しながらクレーンをよけていく2重のテクニックが必要なのだ。

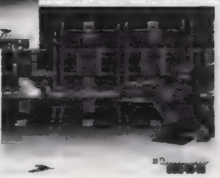


◀スクロールが速く、ナナメ視点のために難しくなっているのだ。

◉ゲシュテルを4回倒れさせて赤い箱を出現させる

フラッシュ入手法と同じだが、赤い箱が出現した時点でボーナスが入る。ゲシュテルと戦えるのは約2分30秒。その間に4回倒れさせるには運も必要だ。こちらの攻撃が当たらない場所へ、ゲシュテルが頻繁に移動した場合は、わざと死んでやりなおそう。





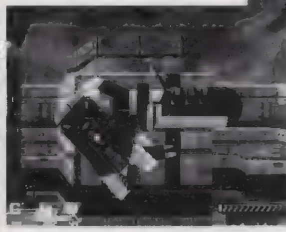
▲頭、アゴ、腕を保護しているパーツを破壊すれば倒れてくれる。

▶時間を計りながら戦おう。タイムオーバーになるとやり直せない。

◉高速スクロール時に出現する赤いアリゲーターを破壊

アリゲーターの出現は3回。①画面奥で発進するとき。②画面手前を横切るとき。③再セットで出現するとき。①②の場合は、ワスプで攻撃しよう。





▲普通はコレ。ザコを素早く倒して再セットによって出現したところを攻撃しよう。失敗するとやり直しができないので、ガンポッドもガンガン使おう。

◀ワスプの誘導弾がうまく狙ってくれれば、この場面で破壊することができる。逃したら再セットで出現させよう。

STAGE6

◉21機目に出現する赤いフリーゲを破壊

ザコを20機破壊すると、赤いフリーゲが出現する。この敵を破壊するボーナスと、下の欄に紹介しているハッチを破壊するボーナスは、どちらを先に取ってもかまわない。



▶倒しまくっていればそのうち出ます。ハッチから出現することも。

◉ガイアーのハッチを3つ破壊

ハッチからは、機雷、ミサイル、艦載機のいずれかが射出され、2つめのエンジンを攻撃するときにジャマな存在となるので射出される前に破壊していこう。もちろん、3つ破壊するまではエンジンを壊さないように。



◀時間があれば、ハッチやザコを破壊しまくって稼ごう。

◉シュヴァルツガイスト(ボス)から射出されるモニター(隠しボス)を破壊(3段階)

●シュヴァルツガイストのてっぺん中央を破壊

上部中央にあるモニターのハッチ(ここからは撃ち返し弾を撃つイレイザーが射出される)を、強力なガンポッドを使って破壊しよう。これはモニターの出現条件となる。



◀フラッシュなら簡単。斜め下方向に撃てるガンポッドを使うと狙いやすい。

●シュヴァルツガイストを破壊

首のようなコアを集中攻撃して破壊しよう。タイムオーバーでボスが自爆した場合は、左の条件を満たしていてもモニターが出現しない。



▲カノンかフラッシュを使えば、速攻で破壊できる。

●モニターを破壊する

自機がいる位置をめがけて突撃してくるので、スピードを上げておこう。よけるタイミングが遅れると直撃するおそれがあるぞ。耐久力は低いものの非常に攻撃しづらいので、ワスプの誘導弾を使おう。



◀自機スピードを上げておけば、モニターの突撃にも対処できる。攻撃しやすい場所に誘導しよう。

▶こんな拡散弾でも、スピードが遅いので十分よけられるはず。ちなみに、タイムオーバーによる自爆ではボーナスが入らない。



STAGE7

◉7機目の赤いEOSを破壊
◉14機目の赤いEOSを破壊
◉19機目の赤いEOSを破壊

これはジュノー入手法と重複。EOSが出現したら、即破壊を心がけないと逃げられてしまうぞ。強力なガンポッドで倒せ。

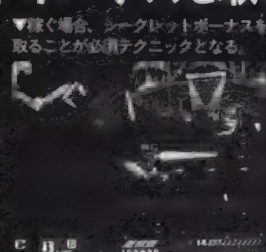


◀出現の多いカノンを入手しながら攻撃していこう。

ワンポイント シークレットボーナスを取るメリットは?

シークレットボーナスを確実に取っていけば、戦績評価でA評価になるし、ハイスコアにもつながっていく。今回紹介しているガンポッド入手にも関わっているので、そのメリットは意外にも大きいのだ。また、シークレットボーナスを取ることによって、フリーモードのみステージセレクトができるようになる(欄外参照)。このほかにもまだ秘密が隠されているかも…。

▼稼ぐ場合、シークレットボーナスを取ることが必須テクニックとなる。





▲フリーモードだけとはいっても、やはりステージセレクトできるのはウレシイ

特報 12月13日(土)発売の「電撃PS D5」に隠し機体&全ガンポッドスペシャルデータを収録!!

2機の隠し機体とすべてのガンポッドが最初から使えるスペシャルデータ。「それまでは3面が限界だった貧弱な僕でも、このデータを使えばクリアできましたよ、ホッホッホ」(編集T談)。やったね!!

ポイントQ&A

Q:ステージセレクトの仕方を詳しく教えてください?

A:難易度にかかわらず、各面に3つあるシークレットボーナスを3つとも取ってクリアします。その後コンフィグに入ってフリーモードを選択すると、ステージセレクトの欄が出現するので「ON」に設定すれば、ボーナスを3つとも取ったステージのみセレクトが可能になります。

闘姫伝承 ANGEL EYES

知って得するテクニックから、楽しさがグ～ンと広がる隠しキャラまで
『闘姫伝承』を骨の髄までエンジョイする方法をバッチリ教えちゃうぞ!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

アーケード版では、全体的に攻撃力が高いバランスに設定されていたため、スタート直後にコンボで3～4発ヒットしたら即瀕死状態になってしまった。PS版では、その辺のバランス調整がちゃんとされていていい感じです。まぁ、元々緻密な駆け引きやテクニックを駆使するゲームではないので、気軽にお楽しみあれ。 (さ)

発売中	▶¥5,800 ▶テクモ
対戦ACT	▶MC(1ブロック) ▶2P対戦可

行き詰まったときに役立つテクニックを伝授!

ゲームに登場するキャラクターについひかれて「闘姫伝承」を買ってみたのはいいけれど、全然COMに勝てないで困っているそこのキミ！　まだあきらめるのは早いぞ。ここで紹介する3つのテクニックは全キャラ共通で応用が利くものなので、これさえマスターすればエンディングを見ることも夢ではなくなるってワケ。しかも、基本的にシステムを利用した攻略方法だから、必殺技を使用しなくても戦えるのだ。これならコマンド入力が苦手という格闘ACT初心者の人でも、十二分に勝ち抜くことができるぞ。あとは、練習を重ねて3つのテクニックを身につけるだけだ。

うれしいオマケ!

このゲームには、キャラクターごとのイラストや設定画が多数収録されているのだ。どのキャラクターも魅力的なだけに、うれしいファンサービスだよね。ただし、見るためにはある条件をクリアしないといけないんだけど……。



▲キャラクター8人分の、ほかでは見られないお楽しみグラフィックが収録されている。



◀設定画や秘蔵のイラストの数々が観賞できる。その方法は!?

テクニック 1 ホーミングジャンプの活用法

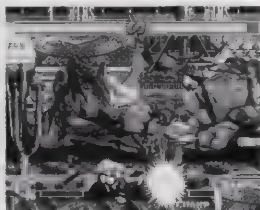
キャラクターの動きが速く、上下に2画面分のフィールドが用意されているこのゲームでは、相手を見失ってしまうケースが多く発生する。そこで役立つのが相手を追尾するホーミングジャンプ！　弱強の2つのキックボタンを同時押し、あるいはL1ボタン（コンフィグで変更可能）を押すことでホーミングジャンプができる。実戦では主に相手に近づくために使用し、バックジャンプからホーミングジャンプを使うと相手の攻撃を避けながら接近することができるぞ。間合いを詰めれば、相手を見失うこともないってワケだ。

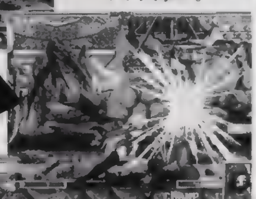

▲動き回る敵に近づくために、ホーミングジャンプを活用する。相手が空中にいてもホーミングするので、とても使える


▶ホーミングジャンプで近づいたところで攻撃ボタンを押せば、ホーミングから攻撃することができるのだ。

テクニック 2 通常技によるコンビネーション

このゲームでは、通常技から通常技へとつなぐコンビネーションがある。基本的には、弱から強攻撃、パンチからキック攻撃へつなげることが可能なのだ。ヒット数が多くなれば、相手の体力を半分近くまで奪えるぞ。オーソドックスなパターンとしては、しゃがみ弱キック→立ち強パンチ→しゃがみ強キックがあるが、使用キャラのリーチによって変化を持たせることが大事だ。


▲まずは技の出が早い、しゃがみ弱キックで先手を取って攻撃する。



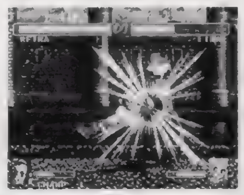

◀▲続けて立ち強パンチ・しゃがみ強キックへとつなげる。キャラクターによっては、立ち強キックに変化させるのが有効なことも。

テクニック 3 追い打ち攻撃で追加ダメージ

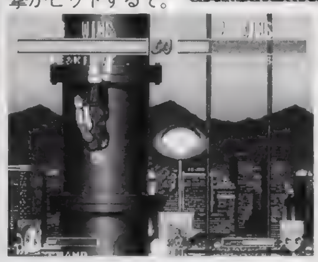
相手を吹っ飛ばして画面内に〝ATTACK CHANCE〟の文字が表示されたときに✚キーの上と強攻撃ボタンを押すと、相手を自動追尾して攻撃ができる。チャンスは一瞬なので、どの技で相手が吹っ飛ぶかをキャラごとに調べよう。また、アタックチャンスでなくても相手が宙に浮いている場合は攻撃がヒットするぞ。



⬆追い打ちチャンス!


◀追加攻撃のダメージは少ないが、狙っていこう。

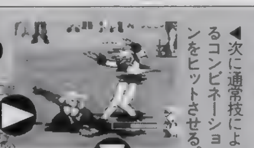
ホーミングからも!


◀相手が上方向へ吹っ飛んだ場合は、ホーミングジャンプで追いかけてコンビネーションを狙うことも可能。ただし、タイミングと間合いがかなりシビアだ。

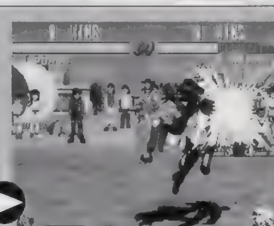
応用編 一連のテクニックを連携技として組み立てる

さて3つのポイントを押さえたら、今度はこれを応用して3つの要素を連携技として取り入れてみよう。まずホーミングジャンプで相手に近づく。このとき、ジャンプ中に攻撃ボタンを押すとホーミング攻撃になる。ここから通常技のコンビネーションへつなぎ、連続技の最後に相手を吹っ飛ばすことができる技をヒットさせる。そうすれば追い打ち攻撃が可能になり、このワンセットでかなりの体力を奪うことができるのだ。この連携技を繰り返しているだけで、強敵も簡単に倒せるようになる！　練習あるのみ!!


▲まず、ホーミングジャンプで空中から攻撃を仕掛ける。L・Rボタンに設定しておくとラクだ。


◀次に通常技によるコンビネーションをヒットさせる。


◀相手を吹っ飛ばせる通常技でコンビネーションを終了させて……。


▲最後に追い打ち攻撃で、追加ダメージを与える。流れるような攻撃!

ポイント Q&A

Q：このゲームって、ラウンドスタート直前にお互いがジャンプして空中戦から始まるけど、開幕直後に効果的な技はあるんですか？
A：良い質問です。このスタート直後の空中戦は、かなり重要になっています。基本的に通常技の連続から、キャンセルして空中で出せる必殺技を繰り出すのが最も効果的な戦法です。ただし空中ガードできるため、相手の攻撃をガードしてから攻撃を仕掛けるのもいい。この辺は、駆け引きですね。

隠しキャラ11人の使用条件＆キャラ別特徴を紹介

ここで紹介しているブラックライヤ、アニメ版レイカ、ロボチビコ、マリー＆パンダ、あかね、リナ2、重傷ハイウェイスター、ハイパーミステリアスパワーの8人は、それぞれの元のキャラを使用してストーリーモードをクリアすると、ＶＳモードで使用可能になる。アニメ版キリコとリナは、元のキャラでアーケードモードをクリアすると使用できるのだ。また貧乏ちび子は、以上の条件が揃うと選択できるようになるぞ。

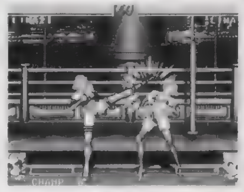


▲選択画面で羽のマークだったところに隠しキャラが登場するのだ。

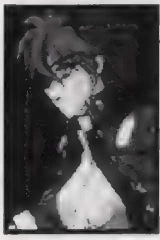
リナ2



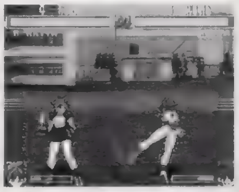
元々サイボーグであるリナのバージョン違い。片手にはドリルを仕込み、よりサイバーなフォルムに作られているのだ。必殺技の性質は同じだが、グラフィックのエフェクトが変化する。


▲リナ2は、なんとなく見た目から威圧感を感じるのだ。

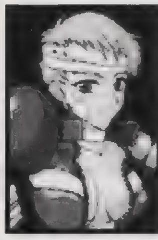
ブラックライヤ



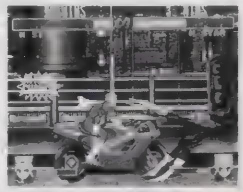
熱血青春のイメージが強いライアに対し、どことなく陰のあるブラックライア。黒い服と、手の平から炎らしきものをだしているのがカッコイイ。ライアと同じく雷の力を持つ者。


▲黒い服に炎による必殺技と、思わずシビレちゃうカッコ良さ！

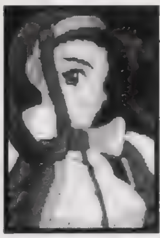
重傷ハイウェイスター



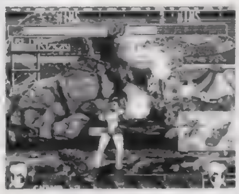
かっこいいつなぎを着て、キマっているハイウェイスター。そんな彼女が全身傷だらけで、今時の包帯コスチューム(笑)を披露してくれるぞ。ちなみに、必殺技などには変化がないのだ。


▲傷だらけになっても戦うハイウェイスターは、やっぱカッコイイ。

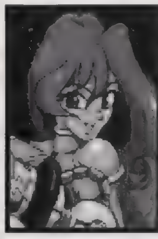
アニメ版レイカ



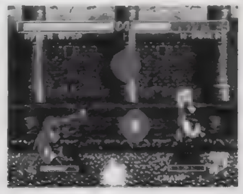
レンダリングＣＧで描かれていたレイカが、通常のドット絵で描かれたバージョンに変化する。テカテカしたレンダリングと違い、アニメ調になってかなり雰囲気も変化しているよね。


▲アニメ調になると、ずいぶんと雰囲気が変化するよね。

ハイパーミステリアスパワー



ナイスボディのミステリアスパワーが、攻撃力をアップしたのがこのキャラ。通常技、必殺技共に攻撃力が増し、銃による必殺技はエフェクトも変化している。


▲見た目はちょっとコワイけど、技のパワーは格段にアップ！

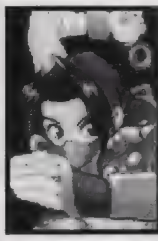
ロボチビコ



科学者であるちび子の父親が造り出した、ちび子のロボットバージョン。耳にメカニックなパーツを付け、音声もメカっぽくなっているのだ。勝ちポーズの「ビリビリしますぅ」は最高。


▲この勝利ポーズとセリフに、ちび子ファンもイ・チ・コ・ロ。

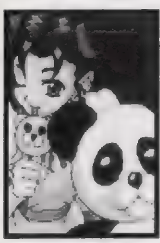
アニメ版キリコ



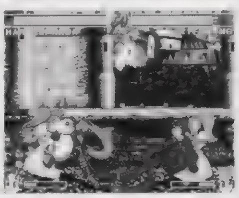
レンダリングキャラだったキリコが、アニメ調のドット絵になったバージョン。使用する技の性能やグラフィックには変化がなく、キャラのグラフィックだけが変更されている。


▲パッと見、あまり変化が感じられないアニメ版キリコ。

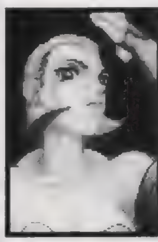
マリー＆パンダ



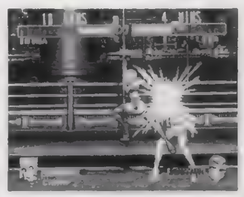
通常のマリーはキングというクマのぬいぐるみを持っているが、この隠しマリーはパンダをお供にしているのだ。一部の必殺技にも変化があるぞ。不気味なペット(!?)には違いないけどね。


▲マリーは変わらず、クマＶＳパンダって感じの戦い模様です(笑)。

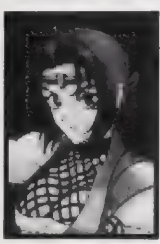
アニメ版リナ



アニメ版キリコと同じくレンダリングで描かれていたリナが、アニメ調のグラフィックに変化。見た目が柔らかい感じを受ける。技とエフェクトはリナと同じものが使用されている。


▲アニメ調になったおかげで、サイボーグというより人間みたい。

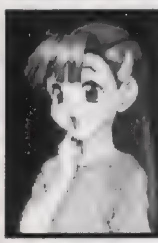
あかね



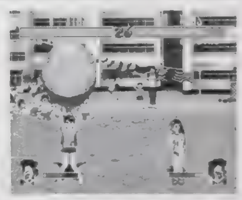
キリコに負けないくらいチャーミングでセクシーなくの一のあかね。持ち前の素早い動きと切れの良い技の数々は、キリコと同じ性能を持っている。胸元が最大の技だったりして(笑)。


▲キリコよりも胸元が強調されているあかね。素顔もナイス♥

貧乏ちび子



ちび子の3パターン目は、つぎはぎだらけの服を着た貧乏ちび子だ。通常技や必殺技は、通常のちび子と同じ。ジャンプしたときにチラッとスカートがめくれ上がるのがナイスです(笑)。


▲貧乏だから、服だけでなくボールにもつぎはぎが……。トホホ。

ポイントQ&A

Q：このゲームで目を引くのはレンダリングキャラですが、登場キャラが全員レンダリングになることはないんですか？
A：う〜ん、キミはポリゴンナイズ(？)されたレンダリングキャラがお好みなのかな？　そんなキミには残念なことだけど、そのようなウラワザは入っていないみたい。その代わり、今回紹介しているようにレンダリングキャラをアニメ調に変化させることは可能だ。オイラは、こっちの方が好きなんだけど……。

アーマード・コア
ープロジェクトファンタズマー

前作とはまったく違うミッションモード。今回はそのワンポイント攻略と新たに加わったパーツを紹介するぞ!!

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回は、全17ミッションの内、9までを紹介しました。全17といっても実際戦うのは14ミッションだけどね。前作に比べるとちょっと少ない気がするけど、ライバルのスティンガーやパートナー（依頼主？）のスミカの登場でよりストーリー性が増し、内容の濃いモードになっていると思います。ぜひお試しあれ。　（赤いうさぎ）

発売中 3D・STG	▶¥4,800　▶フロム・ソフトウェア
	▶MC(1ブロック)　▶TC　▶2P対戦可

ストーリー中盤までのワンポイント攻略&新パーツ大紹介

ストーリーチャート

- ミッション1：強行策敵
- ミッション2：アンバークラウン潜入
- ミッション3：救出
- ミッション4：研究施設侵入
- ミッション5A：地下迷宮捜索 ／ ミッション5B：演習場突入
- ミッション6：物資搬入阻止
- ミッション7：要人捕獲作戦
- ミッション8：要人奪還阻止

前作に比べ、よりストーリー性が増した今作のミッションモード。ただ難易度もグンと上がっているので前作をクリアした人はともかく、このゲームからいきなり始めようとするとクリアするのは難しい。そんな人はまずアリーナモードで資金を稼ぎ、ある程度ACをパワーアップさせてからチャレンジしよう。今回は激戦の続くミッション中盤までの中から、ポイントと思われるミッションをピックアップして攻略しよう。

◉ミッション1：強行策敵

目的は3分以内に敵を4機（AC×1、戦車×3）撃破するというもの。前作をプレイした人なら難易度は低く感じられるはずだ。スタート地点の正面にある通信所は、破壊されるまで救援メッセージを送り続ける。うるさいのでさっさと破壊するのが良いだろう。まずは攻撃範囲の広いACから破壊し、あまり動かない戦車は後回しにしよう。ちなみにタイムオーバーでも次のミッションに進めるぞ。

◉ミッション3：救出

移動する3台の車。先頭と最後尾の車を破壊して、中央の車を助けるのがこのミッションの目的。ミッションがスタートしたらまっすぐ進み、橋を渡って敵を撃破したら、左から来る目的の車を待ち伏せしよう。その後、前後の車を破壊し、残りのACを破壊すればミッションクリアだ。なお、ここは敵のACが全部で5機現れるぞ。



◀せっかく助けても、結局スティンガーに破壊される。

◉ミッション5A：地下迷宮捜索

やたらとマップが広いうえに、敵の数も半端じゃない。重装甲で弾数の多い武器を装備したACで挑もう。なお、破壊するコンテナは全部で7つ。難易度がかなり高いので、分岐は「演習場突入」の方がオススメ。



◀マップ自体はそれほど複雑ではない。

◉ミッション5B：演習場突入

スタートしたら、まず空中に浮遊している「ファイアフライ」から撃破していこう。2機配置されている4本足の機動兵器「サガルマタ」は、耐久力がかなり高いので接近してサーベルなどで攻撃しよう。



▶ちなみにスミカはあまりアテにしない方が……。

◉ミッション8：要人奪還阻止

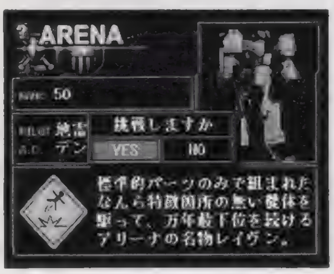
最初に配置されている敵はそれほど強くない。問題は、それらを全滅させたあとに出てくるスティンガー。攻撃力が高いので、攻撃に当たらないよう常に移動しながら攻撃しよう。簡単なのは射程距離の長い武器を持ち、コソコソ攻撃する戦法。弾が切れたら下に降りて、一気にケリを付けよう。ちなみにスミカではやっつけられないのでトドメは自分で刺そう。



◀なお、このミッションは成功・失敗にかかわらず次へ進むぞ。

◉新パーツ完全リスト

前作から続けてプレイしている人必見の、全22種類の新パーツを大公開するぞ。最初からショップで売っているものやアリーナで手に入るものなど、入手方法は様々だ。基本的には売っているものより、アリーナで相手に勝って手に入れるものの方が使えるパーツが多い。ゲームを始めたら、まずアリーナで戦って全パーツを入手しよう。



▲アリーナで強力なパーツを手に入れてから、ミッションに挑戦するのがオススメです。

パーツ名	種類	コメント
HD-G780	頭	レーダー類が充実しているが、COMの性能が悪いので三石琴乃さんのクリアなボイスが聞けない
XXA-SO	コア	APは低いが、オプションスロット数、積載量が意外に多い。スピード重視ACならオススメ
LN-2KZ-SP	脚	移動速度が速いワリに、積載量が多いのは魅力。APが低いのが残念
AW-DC/2	腕	攻撃力も高く、武器タイプの腕としては優秀。ただ、弾代が高いのでアリーナ＆対戦向き
GBX-TL	ジェネレータ	容量、出力ともに高いが、かなりの重量なのが残念
GBX-XL	ジェネレータ	GBX-XRのパワーアップ版。重量が倍になったのはイタイが、それなりに使える
B-HP25	ブースター	出力が低いので、ダッシュなどの加速力がイマイチ。どちらかというと消費率が低いので空中戦向き
FBMB-18X	FCS	最大ロックオン数6。範囲も広く、ロックオン時間もかなり早め。
RATOR	FCS	最大ロックオン数2。射程距離が長いので、長距離戦ACにオススメ
WM-AT	肩武器	AC用武器の攻撃力としては、最強の9830を誇る。ただ弾数の少なさと、弾代の高さが難点
WM-TO100	肩武器	ミサイル兵器の中では、弾数は最も多い。しかし攻撃力は並
WM-SMSS24	肩武器	弾を真上に撃ち出すので、ちょっとした障害物なら飛び越して攻撃できる
M118-TD	肩武器	武器ではなく、装備している武器の弾数を1.5倍にしてくれる。これが意外に使える
WC-SPGUN	肩武器	同時に7発のエネルギー弾を撃ち出す。だが、1発の攻撃力は低いので使いにくい
WC-IR24	肩武器	グレネードランチャー（WC-GN230）の軽量版。エネルギー武器で、攻撃力が同等なのが嬉しい
RZ-Fw2	レーダー	索敵範囲が広く、ミサイルも表示してくれる優秀なオプションレーダー
WG-RFM118	腕武器	最初から持っている銃が連射可能になったタイプ。攻撃力もちょっとアップ
WG-XFwPPK	腕武器	WG-1-KARASAWAの改良型とも言える武器。弾数も倍になって実用性が上がった
WG-HG1	腕武器	ハンドガンとしては最上級のもの。だが、ほかの武器と比べるとイマイチ
WGPB26	腕武器	攻撃力2200と携帯用武器としては最強。しかし、弾数が15というのはあまりにも少ない
WG-Finger	腕武器	アリーナでランキング1位になると貰える。攻撃範囲が広く、接近戦なら無敵を誇る
SP-DEhf	オプション	使用武器の消費エネルギーが半分になる。だが、スロットを5つも使用するのが難点

ポイントQ&A

Q：アリーナで選択できるステージがたくさんあるんですけど、どこで戦うのが一番有利に戦えるのでしょうか。

A：全部で13種類のステージが用意されているけど、地面に地雷が仕掛けてあったり、リングのようになっていて落ちたら負けというものまである。さすがにこのようなステージは避けた方がいいだろう。スピード重視のACなら見晴らしのよい障害物の無いステージが、重量級ACなら障害物の多い街ステージがオススメだ。

維新の嵐

激動の幕末史をゲーム化した『維新の嵐』。今回は初心者のための基本講座をお届けするぞ。このゲームで維新の嵐を感じてほしい。

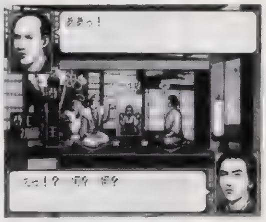
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

かなり昔のパソコンゲームの移植（ＦＣでも発売されたくらい昔）なんだけど、説得モードがカードバトルになったりとおもしろさもパワーアップ。ただ、ＰＳ版では、来年の大河ドラマの関係か、一橋慶喜が選べるようになっている。個人的には削られてしまった小栗忠順のほうが好きだっただけに残念。（悪魔召喚師・Ｋ）

12/18 S·RPG	▶¥6,800 ▶光栄
	▶MC（2ブロック）

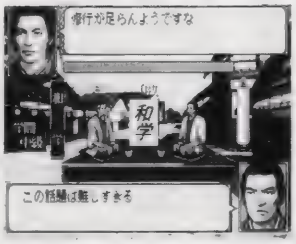
このゲームのポイント、説得モードをマスターしよう

ゲームの目的は、自分と同じ思想（佐幕、尊王、公儀の３つ）で雄藩と呼ばれる全17の諸藩の思想を同じものにして国論を統一することだ。その方法は大きく分けて「説得」と「戦闘」の２種類ある。ここではカードゲームで展開される「説得」をメインに解説していこう。ルールはわかるのだが、なかなか勝てないと言う人も必見だ！



◀コミカルな感じの説得モード。ルールはすごく簡単だ。

◉まずは「学力」UPを目指そう

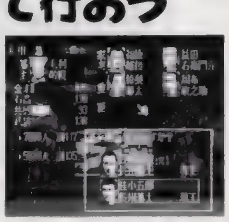


◀学力が足りないと話題についていけなくて、そのターンは負け。

ゲームをスタートして、すぐに説得しまくるのは少し早計。まずは、自分の能力アップに務めよう。説得に関係してくる能力には学力・武力・先進性の３つがあり、最初は自分の思想を強化する意味でも学力アップに専念することをオススメする。カードゲームで場に出された話題カードのレベルより能力が低いと、会話ができなくて一方的に負けてしまうぞ。まずは、各能力が150ぐらいになるまで訓練しよう。

◉説得は目的をもって行おう

説得で信頼を80以上にすると相手は心服し、同志となる。だが、同志にできるのは５人までと決められている点に注意。このゲームでは終了期間が決められているので(1877年まで)、ムダにプレイしているとすぐ終わってしまうぞ。下に「最初に何を目的にすればいいか」を身分ごとにまとめたので参考にしてほしい。なお、幕臣は藩士、奉行は重臣、新撰組局長・近藤勇は家老と同じ身分。



◀藩士なら、藩主を説得し、身分をアップさせることに専念しよう。

藩士&重臣タイプ

まずは、自分の藩の藩主を心服させ、藩政を行えるようにしよう。その際、人事で自分の身分を重臣→家老と上げていけば（１回の藩政では１段階しか上げられない)、説得もかなり有利になるぞ。

藩主タイプ

大奥コマンドで能力を上げたら、思想の違うほかの藩主を説得しに行こう。また、２～３人の同志を作っておけばさらに説得がラクになる。戦争で勝つより説得して、藩の思想を変える方が手っ取り早いぞ。

そのほかの身分

坂本龍馬のみ、近藤長次郎、長岡謙吉、池蔵太、新宮馬之助、陸奥宗光の５人を同志にすると「海援隊」となり、身分は家老と同等になる。どこの藩にも所属していないシナリオ２では、ぜひ狙っていきたい。

◉実戦で役立つ説得のコツを伝授

その1 心(精神力)の数値には常に気をつけよう

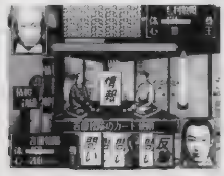
説得で減少した心の数値は、宿屋かめし屋に行ってお金を使わないと回復しない。だが国マップ上にある「富士山」や、「天橋立」といった各地の名所に行くとタダで心の数値が全回復するのだ。数値が減ったら、一度町の外に出て、回復することを心がけよう。



▲大きな都市の近くには必ずある名所。全国を探してみよう。

その2 強敵には多人数で攻めよう

能力値や身分が高い要人を説得するときは、２～３人の同志で代わる代わる説得や戦闘を仕掛け、体力や心が減ったところで、本命のプレイヤー要人が説得を仕掛けるという方法がオススメ。時間はかかるが、失敗は少ないので結果的には効率が良いのだ。



▲１人でするより、多人数の方がムダなく説得できるぞ。

◉オススメ要人

編集部独断のオススメ要人を大紹介。目的に合わせて同志にしよう。

知力派

中浜万次郎



思想：公儀、身分：幕臣、学力：170、都市：江戸。

別名のジョン万次郎の方が有名。漁師だったが遭難し、アメリカの船に助けられそのまま渡米。帰国後、その経験を買われ幕臣に。

福沢諭吉



思想：公儀、身分：幕臣、学力：189、都市：江戸。

緒方洪庵の元で蘭学を学び、蘭学塾を開く。これがのちの慶應義塾である。翻訳官としても有能だったので、幕府にも重用された。

陸奥宗光



思想：公儀、身分：志士、学力：139、都市：京都。

元々、攘夷運動をしていたが、坂本龍馬に出会い彼に師事することになる。維新後は外交手腕を買われ、外交官として政府に仕えた。

武力派

男谷精一郎



思想：公儀、身分：幕臣、武力：182、都市：江戸。

勝海舟の従兄で直心影流を修め、幕末最強の剣豪としてうたわれた人物。また、剣だけでなく、文学、書道にも通じていた。

沖田総司



思想：佐幕、身分：新撰組（重臣)、武力：178、都市：京都。

あまりにも有名な天才剣士。19歳で天然理心流の師範代を務め、新撰組では１番隊・組長として活躍した。

田中新兵衛



思想：尊王、身分：藩士、武力：175、都市：薩摩。

幕末の早い時期から天誅の先駆けとして、島田左近ら多くの佐幕派の要人を暗殺。人々から「人斬り新兵衛」として怖れられた。

ポイントQ&A

Q：幕末のことをよく知らないのですが、誰で始めるのがいいのでしょうか。
A：とりあえず、幕末の人物に思い入れがないのなら松平容保、島津斉彬といった藩主で始めるのがいいでしょう。大奥コマンドで武力、学力はタダで上げ放題。しかも身分が高いので説得モードも有利です。慣れてきたら、吉田松陰や桂小五郎といった要人でプレイするのがいいでしょう。

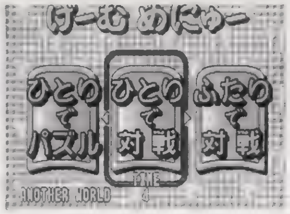
ウラワザデータベース

げっ！　知らない間に文字が小さくなっている!!　これならウラワザも詳しく説明できるし戯言も書き放題だね……って、私の仕事が多くなっただけじゃん(しくしく)。

LV20 パズルボブル3

★とっておきの裏モード！

「パズボブ」は極めたぜ！という人にオススメの特別モード「アナザーワールド」をご紹介。タイトル画面で◎、✚左、右、◎と入力して、画面の右隅にへんてこなキャラクター（『バブルボブル』に登場したドランク）が現れたら成功だ。次に、アーケードモードの「ひとりでパズル」を選択すると、いつもとはバブルの配置が異なるステージでプレイできるのだ。



▲コマンドが成功すると、メニュー選択画面には「ANOTHER WORLD」と表示される。

LV20 マジカルドロップⅢ　よくばり特大号！

★「すぺしゃる」で全キャラ使っちゃえ

「すぺしゃる」ですべてのキャラを使う方法を紹介しよう。使用キャラは誰でも良いので、レベルを〝ふつう〟以上にして「おはなしモード」をクリアすればＯＫ。また、ノーコンティニューでブラックピエロと対戦すれば、ブラックピエロも使えるようになるぞ。

LV20 マジカルドロップⅢ　よくばり特大号！

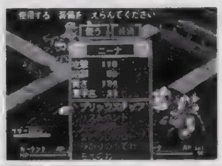
★「あーけーど」でも使っちゃえ

上に続いて「あーけーど」の全キャラ使用法を大公開。キャラクター選択画面で、残り時間が17秒になったらコマンド入力開始。１Ｐ側で、１秒カウントされるごとに㋝を３回入力するのだ。すると、カウントがゼロになった瞬間に、新たなキャラが選択画面に登場。

LV80 ブレスオブファイアⅢ

★貴重な武器を増やし放題!?

大人気のＲＰＧ「ブレスⅢ」で、〝戦闘中に使うと特殊効果を発揮する武器〟を増やし放題という超お得な技が見つかったぞ。①戦闘に突入したら、一番目のキャラクターのコマンドを〝道具〟にする。②アイテム欄の一番上までカーソルを動かして〝使う〟を選択して、特殊効果を持つ武器を選択する（文字が黒く反転している場合は特殊効果がないという意味なので、別の武器を装備しなおすこと）。③特殊効果を使う対象を選択して決定ボタンを押して、⊗でキャンセル。上記の〝使う〟、〝キャンセル〟を繰り返すたびに、選択した武器がどんどん増えていくぞ。ただし、特殊効果を持つ武器を使用するときは控えのキャラがいないとキャンセルできないので、２人、または３人パーティでないと使えないのだ。


◀特殊効果を持つ武器を選んでやると……。

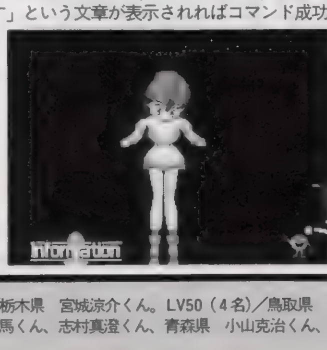


◀キャンセルするだけでこんなにいっぱい！

LV50 ナムコミュージアムアンコール

★受付小町はどこに行った？

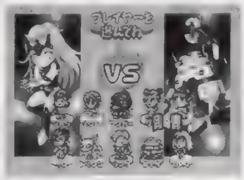
ミュージアム名物（？）受付小町がモモに交代するという、何ともうれしいウラワザを紹介しよう。まずミュージアムに入って「ワンダーモモ」の筐体を選び、「プレイ」を選んで電源を入れる。次に「ＥＸＩＴ」でミュージアムに戻ったらコマンド入力開始！　①パックマンカーソルを筐体の端に合わせてフタを開く。②右端の投入口に７回クレジットを投入して、コンパネの左ボタン（ジャンプボタン）を押す。このとき「フタをしめます」という文章が表示されればコマンド成功。③上と同様にしてクレジットを６回投入、さらに同じ操作でクレジットを５回投入する（７回、６回、５回とクレジットを投入したことになる)。最後に筐体のフタを閉めればＯＫだ。


▶受付小町がポリゴンモモに!?　セリフも「がんばりま〜す」になっているぞ。

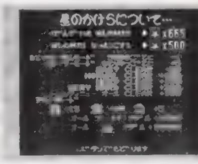
LV50 スタースイープ

★星を集めてオマケをもらおう

クセのあるルールでちょっと難易度の高い「スタースイープ」では、「星のかけら」を集めることでさまざまなオプションが追加されていくぞ。100個で「おまけ１」が見られるようになり、200個だと対戦モードでロボットの「Ｂ１」が使える、そして300個でラスボスの「ドクターＪ」が……という具合にどんどん増えていくのだ。ちなみに「星のかけら」は難易度に関係なく１人勝ち抜くごとにプラス５個追加。さらに難易度に応じて、オールクリアなら50〜200個、ノーコンティニューだとプラス100個のボーナスが用意されている。獲得した「星のかけら」はオールクリアしなくても引き継がれるので、簡単な面だけをプレイして地道に集めることもできるぞ。



▲「星のかけら」300個で、隠しキャラ対戦が楽しめるぞ。



◀５００個集めると、耳寄りな情報も見ることができる。

LV50 卒業VACATION

★便利な小技が詰まってます！

６つのミニゲームを楽にするウラワザを一気に紹介しよう。①「神経衰弱探検隊」：ゲーム選択後、ルールが表示される前からＬ１＋Ｒ１＋㋝＋㋜を押し続けていると、１枚を除いてすべてのカードが同じ数字になる。②「薮を突き進め」：①と同様に、Ｌ１＋Ｒ１＋✚上＋◬を押し続けるとゴール地点が見える。③「私の想いは竿の先」：①と同様にＬ１＋Ｒ１＋㋝＋㋜を押し続けると、珍しい魚が釣れて女の子の好感度がアップ。④「降ヤシ確率100%」：①と同様にＬ１＋Ｒ2を押し続けると、パワー最大でヤシの木を蹴ることが可能。また、㋝で自動的にガードする。⑤「矢印まかせ探検隊」：イベントのマスに止まったときＲ１を押し続けると、チビキャラが消えて矢印が見やすくなる。⑥「小島の洞窟」：洞窟の分かれ道を選ぶときにＬ１＋Ｌ2＋Ｒ１＋Ｒ2を押すと、自動的に安全な道を選ぶ。


◀このコマンドさえ使っちゃえば、何を釣っても喜ばれるのだ。

LV20 マジカルドロップⅢ　よくばり特大号！

★「ワールド」のコスプレ!?

「アトリエ」のメニュー表示中に以下のコマンドを入力すると、ワールドのコスチュームが変更できるぞ。①ムーンの衣装：Ｌ１＋Ｒ１。②エンプレスのボンデージ：Ｌ2＋Ｒ１。③バイクスーツ：Ｌ１＋Ｒ2。④エジプシャンワールド：✚右＋Ｌ１＋Ｌ2＋Ｒ2。

LV20 サイドバイサイドスペシャル

★EXコース & EXカー

走り屋必見のオリジナルコースが遊べるぞ。条件は各コースで１位を取った数が、６コース以上、８以上、全10コースと規定数を満たすごとにオリジナルコース１〜３が登場する。また、オリジナルコースで１位をとると、バン、１ＢＯＸ、トラックの隠し車種が増えるのだ。

LV50 アイルトン・セナ　カートデュエル2

★天才ドライバー再び……



▲このヘルメットのカラーリング、真紅のスーツは間違いなく、あの天才ドライバーのモノ！（白黒なのが残念ですぅ）

ゲーム開始直後のネームエントリー画面で、「ＳＥＮＮＡ_３」と入力しよう（_はスペース）。すると、本来ならグランプリモードで対戦して勝利しないと得られないエキストラクラスのカートがいきなり使えるぞ。ちなみに、エキストラカートは「ブラックカート」と「セナ仕様のカート」の２タイプ。どちらも性能的には申し分なく、特に後者はセナファンなら必見だぞ。

今月の採用者：LV80（１名）／栃木県　宮城涼介くん。LV50（４名）／鳥取県　阿部修之くん、神奈川県　今井武くん、福岡県　遠藤衛くん、京都府　岡部智巳くん。LV20（５名）／東京都　妹尾和馬くん、志村真澄くん、青森県　小山克治くん、愛知県　清水則之くん、北海道　岡田亨くん。

Ver.6.2

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、ＦＡＸでの投稿もＯＫ！

豪華賞品

レベル	賞品
100	¥12,000分の商品券
80	¥ 8,000分の商品券
50	¥ 6,500分の商品券
20	¥ 4,500分の商品券
0	¥ 2,000分の商品券

あて先
〒101　東京都千代田区
神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F
DPSウラワザ係
FAX
03-5281-5232
24時間受け付け中！

近視・乱視、視力低下の方に朗報!!
メガネやコンタクトのいらない快適な毎日が過ごせます!!

『メガトレ』は
年齢や性別に関係なく
手軽に使えて効果抜群です

視力回復 メガトレ で メガネ不要!

視力低下は眼の運動不足が原因。
不治の病ではないのです!
もう遅いとあきらめる必要はありません!

今が
チャンス!!

近視・遠視
乱視・老眼 早い方なら2週間で効果がでます

1回8分
1日3回

光るランプを見つめる
だけで、みるみる
視力が回復します!



【メガトレ】本体
サイズ：199mm×110mm×28mm
重量：約460g 電源：DC9V 1.2A
付属品：専用ACアダプタ



信州大学名誉教授
松崎五三男理学博士が
考案した「松崎式視力増進法」を
もとに開発!

眼の筋肉トレーニングで
視力を回復、増強する

メガトレ

こんな方に最適です!

- 近視・乱視でメガネが手放せない方…
- コンタクトレンズが体質的に合わない方…
- 視力の衰えが気になる方…
- 仕事や勉強などで眼への負担を感じる方…
- 視力が悪く、スポーツやおしゃれが楽しめない方…

▼メガトレの効果は絶大です!!喜びの声をお聞きください。

メガネをしてない解放感は格別です
蕾井和己さん(19歳)
やぼったいメガネのせいで、気に入った子に声もかけられなかった1カ月前がウソのようです。この間、その子と映画を観に行った時もメガネがないという解放感がよかったのか、バッチリうまくいきました。

TVゲームのしすぎ?落ちた視力も回復!
植竹裕之さん(12歳)
なによりもゲームが大好き。学校もソッコーで帰ります。視力も0・2まで下がり、黒板の文字も見えない。親のすすめでメガトレを始めましたけど、それ以来視力も戻り、前かがみの姿勢も良くなりました。

体がリフレッシュして勉強に集中できます
木原俊一さん(17歳)
受験勉強で視力がどんどん低下していき、姉のすすめで始めました。このトレーニングはリラックス作用もあるのか、眼も頭もスッキリします。視力も元に戻ったし、ずっと手放せないアイテムになりそうです。

遠出のドライブも快適にいきそうです
浜野則彰さん(21歳)
車を運転する時だけ、メガネをしなければいけないのが面倒で、メガトレを始めました。現在の視力は1・2。今回更新した免許証には「眼鏡等」の文字はありません。これで、ドライブも気軽に楽しめます。

眼の筋肉を柔軟にしてやれば、誰でも視力は回復します!

近視・乱視などでお悩みの方は、ついメガネやコンタクトに頼ってしまいがちです。誰もが視力は戻らないものだとあきらめているのではないでしょうか。しかし、視力の低下は、けっして不治のものではありません。眼の周囲にある三種の筋肉を活発に運動させて柔軟にしてやれば、視力は回復していくことがすでに実証されているのです。

『メガトレ』はあらゆる視力低下の症状を軽減します!

メガトレは、信州大学名誉教授・松崎五三男(いさお)理学博士が自らの視力低下を機に考案した「松崎式視力増進法」をどなたにでも手軽に効率よく、何の準備もなく、即実行できるように開発したトレーニング器です。あなたはただ音声の指示にしたがって、点滅するランプを目で追うだけで、みるみる視力が高まっていきます。

メガトレのことがよくわかる
詳細資料を無料贈呈!

▼ご請求は、ハガキか電話、FAX、Eメールのいずれかでどうぞ!

メガトレ181-121 資料希望	郵便はがき
〒 住所	162
氏名(フリカナ)	東京都新宿区
年齢	早稲田町5-4
電話番号	日本視力能力回復協会

日本視力能力回復協会
〒162 東京都新宿区早稲田町5-4がくぶんビル
【e-mailアドレス】gakubun@mb.infoweb.ne.jp
※Eメールの方は、ハガキウラ面の要項を明記ください。
0120(004)252 FAX03(5273)7641

視力低下でお悩みの方におすすめ!
メガネのいらない暮らしはこんなにも快適です!

★情報収集能力が飛躍的にアップ! 文字を見る時、メガネをかけずにすみます!
★目元がすっきりして印象が明るくなります! おしゃれも楽しくなります!
★仕事や勉強に一段と意欲がわいてきます! 眼も疲れず肩こりや頭痛から解放されます!
★運転免許証の「眼鏡等」の文字が消えます! 視野が広がり、安全運転ができます!
★スポーツが気軽に思いのまま楽しめます! メガネを壊す危険性がなくなります!
★職業の選択の幅がグンとひろがります! 視力制限のある職業に就くことができます!

*本製品は、緑内障・白内障・網膜剥離などの眼の疾患を治療する医療器具ではありません。これらの疾患でお悩みの方は、専門医にご相談ください。

効果バツグン! メガトレなら
自宅でラクラク視力が回復する!

機動戦士Zガンダム はじめて物語

『Zガンダム』は、3D・STGの1つの究極の形として登場した、完成度の高い作品。演出、ゲーム内容、ボリュームなどファンでなくても納得のいく内容を誇っている。それでは「はじめて物語」で、その魅力について大紹介しよう！

まんが／岩瀬さとみ



ニュータイプは刻のなみだを見るのかしら

その1

●シリーズ究極のシステムを搭載して登場！

今までに「ガンダム」と名のつくゲームは、いろいろなジャンルに渡って数多く発売されてきました。従来の家庭用ゲーム機ではハードの制約上、横スクロールのSTGや格闘ACT、戦略SLGなどのジャンルに終始し、TVアニメで見られるような迫力のあるMS戦や演出はやむなく削られていました。しかし、ハードが進歩し、PS版『機動戦士ガンダム』が登場したのです。このゲームではMSをポリゴンで表現し、3D空間での戦いを実現しました。だがシミュレーション色が強く、MS戦の迫力という点に関しては物足りなさを感じたものです。そこでこの「Zガンダム」では演出面を追求し、その演出を生かせるシステムが開発されました。最大のウリは、ダイナミックな視点切り替えによるカメラワークでしょう。MS同士が交錯するシーンや、視点の高低差を生かしたアングルはまさにTVアニメの迫力そのものです。前作がパイロット視点だったのに対し、自機が画面内に表示されるように変更されたのも功を奏していると思います。またMSの変形もゲーム中でちゃんと再現。変形の際に画面が切り替わらないので、戦闘が中断するストレスも一切ありません。この読み込みの早さは、ホントに驚きです。さて、ここまで演出が完璧に仕上がっていると、肝心のゲーム内容も気になるでしょう。ジャンル的には、3D・STGタイプ。画面から受けるイメージは、いわゆる「バーチャロン」系ですが、プレイ感覚はかなり異なります。単なる真似ゲーではなく、「バーチャロン」を研究しつつ、開発レベルで消化して「Zガンダム」という作品に適したシステムが組み込まれているのです。この作品は、TVアニメ版を意識した演出が随所に盛り込まれ、至ってシンプルな操作でダイナミックなMS戦が楽しめる作品なのです。



▲フルポリゴンで描かれたMSを駆って、360度の3D空間で迫力のバトルが体験できる！ キミはニュータイプに近づくことができるかな？



ニュータイプは刻のなみだを見るのかしら

その2

●3Dゆえの難しさは敵の捕捉にあり！

3D空間のバトルフィールドの実現により、ゲームの表現が大幅にアップしました。しかしその反面、敵を捕捉しづらいという難点も生じたわけです。移動に関して自由度を上げると、自分も動けるが敵も動き回ることができるので、画面の視界から敵がフレームアウトしていなくなってしまうのです。この「Zガンダム」でも3Dゆえに生じる、敵を捕捉する難しさはどうしても避けきれなかったのです。ただ、このゲームでは、敵との距離が一定以上離れないように、工夫されたシステムを取り入れているので、完全に広い空間の中で敵を見失ってしまうことはありません。わかりやすく説明すると、長い鎖を使用したチェーンデスマッチだと思えば、何となくイメージがわくでしょう。遠くにいれば鎖がピンと張りつめて、それ以上は遠くへいけず、また上下左右方向への移動に関しても制約ができるため遠距離では敵を捕捉しやすいようになっています。逆に近距離では鎖の弛みがある分、移動に関する制約が少なくなるために、敵に背後をとられやすくなります。このことによって、接近戦では敵を見失うケースも多々あるわけです。また、移動距離が大きいために、カメラワークも高速に切り替わります。このスピードについていけない初心者は敵を見失ったら、まずバーニアを使ってバックダッシュで間合いを広げることをオススメします。

敵を捕捉する上でのポイントは、①敵が動き回っている間は、自分はあまり動かない。②敵が移動する反対方向に常に移動するように心がける。③もし見失ってしまったら、バックダッシュで間合いを広げる。この3点(特に2つ目のポイントは、攻撃する上でも重要なテクニックなので覚えておこう)を無意識のうちにできるようになっておきましょう。



▲敵との間合いを広げれば、視界が広くなって敵を捕捉しやすくなる。まず遠距離で敵の動きを確認し、接近戦のチャンスをうかがうのだ。



ニュータイプは刻のなみだを見るのかしら

その3

●再現度の高いモデリング！充実の18機種登場!!

このゲームにはTVアニメの「Zガンダム」に登場した、数々のカッコイイMSやMAが総勢18機種も収録されています。登場機種を紹介すると、ガンダムMkⅡ（白と黒）、Zガンダム、リック・ディアス、百式、アッシマー、メッサーラ、ギャプラン、ハンブラビ、ガルバルディβ、サイコガンダム、ガブスレイ、ハイザック、マラサイ、バイアラン、バウンド・ドック、ジ・オ、キュベレイ……と、これだけのMSが一堂に会すのもあまりないでしょう。しかも、どの機体を見てもポリゴンによるモデリングが、非常に良くできているのには驚かされます。顔の造形から細かいパーツ、背中に足の裏までホントにハイレベルのクオリティで再現されているのです。ゲーム中にはムービーによるデモが収録されていますが、そのほかにアーガマからの出撃シーンや戦いの前後には、ゲーム中に使用されている（プレイヤーが実際に操作している）MSによるデモシーンが挿入されます。これは、デモとして使用できるほどモデリングが良くできている証拠でしょう。

MSによって攻撃方法や機動力などの特徴が異なり、TVアニメと同じ仕様になっています。ここで問題なのが、シールドを持っていない機体です。ストーリーモードで主人公が搭乗するリック・ディアス、百式にはシールドが装備されていないため、敵の攻撃を防御することができません。そこで、バーニアを使った移動で敵の攻撃をかわすテクニックが必要になってくるのです。基本的に弾は、左右への補正はある程度行うが、上下方向への補正が甘いので、攻撃を避けるときには上下移動を使用するといいでしょう。逆に、敵がシールドを装備していない機体なら、接近して斬りつけるのが効果的な戦法です。そのためにも、各機体の特徴をしっかり把握しておく必要があると言えます。



▲MSだけでなく、登場するパイロットも豪華メンバーが揃っているぞ。VSモードでは自由に選択できるので、ファンにはたまらない内容だ。

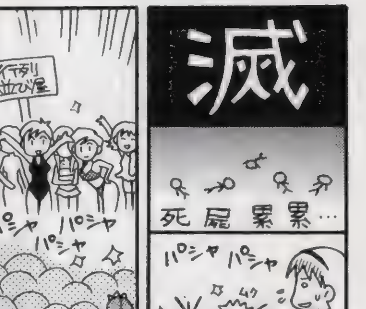


ニュータイプは刻のなみだを見るのかしら

その4

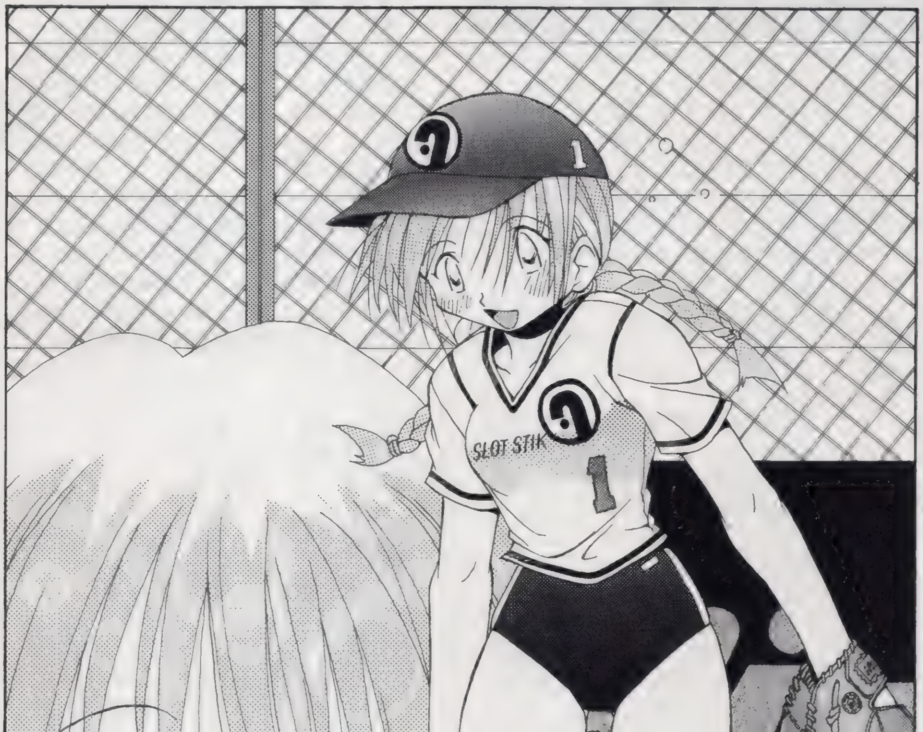
●この内容なら文句なし！ あえて言うなら……

今回攻略記事で掲載している、TVアニメのエピソードを追いながらステージを進めていく、カミーユモードをはじめ、COM戦を勝ち抜いていくVSモード、さらにもう1つのストーリーが語られるシャアモードが収録されています。このボリュームある内容もさることながら、ケーブル対戦用にはCDロムが初めから1枚付属されていることも上げられるでしょう。以前PSで発売された『モータートゥーン・グランプリ2』にもケーブル対戦用のCDロムが同梱されていましたが、これはあくまでも対戦専用としてでした。しかしこの『Ζガンダム』に同梱されるCDロムには、対戦用のデータだけではなく、オリジナルのシャアモードやシャア専用のオープニングムービー、デモビジュアルまでも入っているんだから驚きです。これだけのボリュームが詰まってこの価格なら、ハッキリ言って超お得と言えるはずです！ まぁあえて欠点を言うのなら、2P対戦が対戦ケーブルがないとできないということでしょうか。2つのモニターを用意するのは、やはり大変だし……。ここは1つ、ソニーさんが対戦用モニターを格安で販売してくれることを望みたいものです。さて、これまでの記事で『Ζガンダム』がいかにイカス作品だということがわかってもらえたと思います。お世辞抜きでホントにスゴイのです。この画期的なシステムをこの1作で終わらせてしまうのは、実に惜しいです。そこでこのシステムを使ったソフトをこれからも出して欲しいのです。初代『ガンダム』編や『ΖΖガンダム』編、さらに歴代のガンダムが総登場するお祭りソフト、はたまたオリジナル作品なども希望します。しかし、『Ζガンダム』がこれだけスゴイ完成度なら、こんな続編を望むファンもきっと多いと思いますよ。


▲3DのSTGとしては、ホントに画期的なアイデアが随所に盛り込まれている。このシステムは絶対に続編を出さないと損ですよバンダイさん。

読むほどにイラストがうまくなる〔熟成〕
教育にわるい

風上旬 プロフィール　いろいろあって、いろいろあってるイラストレーター。またの名を絵描きさん、ドット屋さん。やはり決め手は節目節目に「ゴリさん」の風上旬先生にファンレターを！



イラスト／風上旬

COLUMNS OF DENGEKI
電撃コラムス

5人の偉人さんのすばらしいコラムには、毎回とてもはげまされています。落ち込んだりもしたけれど、私は元気です。（キキさん談）

★ドアを閉めるまでが面接です。注意！

今、若者に大人気の「てれびゲーム」を作りましょう！　今回は「アドベンチャーゲーム」を作って人気者になりましょう！

一時、絶滅寸前だった「アドベンチャーゲーム」ですが、ポリゴン時代のおとずれにより、今再び注目を集めているようです。「アドベンチャーゲーム」には、現代人が忘れかけている夢や希望がたくさん詰まっております。こんな時代だからこそ「アドベンチャーゲーム」なのです。

製作するにあたり、まず我々はその流れを知っておかなければいけません。「アドベンチャーゲーム」の流れはだいたいこうです。依頼が少ない探偵事務所➡ネコ探し➡殺人事件➡マサラタウンにサヨナラバイバイ➡目の前に女子高生3人組が➡考えをまとめてみる➡タバコを吸う➡妄想➡ピンクのゴリさん➡う…いかんいかん➡移動➡宇宙船➡スチュワーデスの胸➡カーソル➡揺れパターン➡ピンクのゴリさん➡ひっぱたかれる➡移動➡路地裏➡アイテム➡アイテムを見つける➡「こっこれは！」➡「エロ本ゲットだぜっ」➡ピンクのゴリさん。…というふうに、節目節目にゴリさんを出しておくことが重要であり、ゴリさんなくして「アドベンチャーゲーム」の成立はないといえましょう。みなさん、覚えましたか？

「アドベンチャーゲーム」の現在のあり方は、謎を解きながら地道にプレイしていくタイプ、あのトランジスター・グラマーなタイプ、やけに業界人ぶってるタイプ、自分の仕事が地図に残る仕事だとカン違いしているタイプ、大声を出せばみんなの士気が上がると思ってるタイプ、新作だけどやっぱり主人公は「リュウ・ケン」タイプ、俺はタイプなんかにゃ属さないぜっと思ってるタイプ、学校帰りには「アール・タイプ」……と多種多様な広がりを見せております。

よい「アドベンチャーゲーム」は、ずっとプレイヤーの心の中に残るものです。「お話」にはそうしたパワーがあるのです。「人を感動させたい」って人には、オススメなジャンルですワヨ。チヤホヤもされちゃいますしネ。ウフフッ。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い!
Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真近況 書きたいことはまだたくさんありますが、なんとかかんとかまとめました。これ、時間があったらずっと本にまとめたいと思っているネタなんですよね。

★ゲームとシナリオの関係パート4

実はまだ続いているシナリオについてのコラムなのだが（笑）、今回で、ついにまとまりそうな雰囲気。ということで、非常に長くなったこのシナリオ論の今までの流れを簡単にまとめてみよう。

①シナリオは綿密に構成された構造を持っている

②それは感動してもらうために、当然キャラクターの動きなども計算されているものだからである。

③しかし、それがゲームになると主人公がそのまますなわちプレイヤーである場合が多いため、ストーリーの中で前提となる過去の生活や背景がなく、ほかの登場人物との関係が作りづらくなり、ストーリーを構成することが難しい。

④主人公、すなわち主演であるにもかかわらず、プレイヤーは筋書きを知らないので、おのずと感動を与える方法も難しくなる。

⑤感動を与えるための「クライマックス」が難しすぎると「解けないゲーム」になったり「何度も繰り返しプレイするので感動できなくなったり」してしまう（ゲームの場合は原則としてそれではいけないという制約もある）。

ここまでの流れを受けて、前回の最後に、「対立関係を解消する方法それ自体が実は問題を引き起こす」という論を展開したわけだ。

さて、その問題とはいったいなにかというと、プレイヤー＝主人公のイメージが強すぎるために、基本的に「ハッピーエンド」が要求される傾向がある。それも「完全無欠の大団円」が要求される傾向が極めて強いということだ。

すなわち、対立関係の解消方法に大団円を実現しやすい「勧善懲悪」が要求され、しかもプレイヤーにとってパーフェクトに気持ちがいいものでなければ受け入れられない、ということなのだ（念のために確認しておくが、ここではＳＴＧ、ＡＣＴ、映画的なＡＶＧなどはとりあえず置いておくとして、日本で最もウケているＲＰＧのシナリオについて語っている）。

例えば『ＦＦⅦ』がシナリオの完成度についてはともかくとして、どうしてあそこまでよくも悪くも話題になったかといえば、私見ではあるかもしれないが、エンディングが曖昧で「ハッピーエンド」だとは言い難かったからだと思う。

さて、それがどうして問題なのかといえば、映画でも小説でもコミックでもいいが、さまざまな名作・佳作の内容を思い出してみよう。ストーリーのエンディングは仮にハッピーエンドでも、すべてが「００７」や「スターウォーズ」（特に「エピソードIV」、映画でいえば第１作）のようなハッピーエンドではない。

これは、本来の対立関係を解消する意味を考えれば、すぐに明らかになることで、本来の対立関係の解消は、主人公の持つ「劇的欲求」を解決すること。つまり、ストーリーの最初で主人公がどのような欲求を持ち、それがどのような問題を引き起こし、どのように解決され、そしてなにを得たのか（得てきたのか）……これが軸となってシナリオは構成されている。

そして、主人公が最後に得たものとそのときの状態によって、観客が「ハッピーエンド」と感じるのか、そうではないと感じるのかが決まる。

つまり、もともとのシナリオの構造は第三者から客観的に見ることを要求されているわけだ（自分のことのように感じるのは、飽くまでも感情移入しているからであって、決して同一視しているからじゃないよね）。

ところがゲームのシナリオでは、今まで論じてきた通り、主人公＝プレイヤーに近いため、まず主人公の持つ「劇的欲求」は事実上ないも同然だし、ストーリー上にそれを作り出すのも非常に難しい（映画的なＡＶＧでは若干様相は変化するが）。結果として、ゲームのシナリオは「外敵」によって対立関係が構築され、極めて単純な形（例えばラスボスが倒される）で、その対立関係も解消されるのだ。

そして、主人公＝プレイヤーに近く、かつ劇的欲求も持っていないため、主人公ではないプレイヤー自身が持つ劇的欲求（すなわち「ハッピーエンドを見たい」）にしたがい、エンディングがハッピーでなければイヤなわけ。

この構造の影響を受けるため（あるいはこの構造という制約があるため）「主人公がなんらかの形で成長したり、なにかを得るようなストーリー」を作るのが極めて難しい。つまり主人公やその周辺に深みのあるストーリーを作るのが極めて難しいのだ。

今のＲＰＧ（およびＡＶＧ）の大半が、プレイヤーが世界の謎を解き明かす「設定の謎を解き明かすストーリー」である理由が、そして『ＦＦⅦ』が野心作でありながら、シナリオとしては失敗したと僕が思う理由が、ここにあるのだ。

ストーリーの構造をまとめていくシナリオ、それがそのまま「物語」であるためには、主人公の動機や関係が必要であるにもかかわらず、その動機を作ることが極めて困難であり、なおかつそれがプレイヤーの動機と一致しないため、本当に物語を語ることが極めて難しい。それが、ゲームのシナリオの特性なのだ。

さて、今までＲＰＧなどのゲームにおけるシナリオの問題を語ってきたわけなのだが、最後にまとめてみよう。

現在のＲＰＧの大半、つまりプレイヤー＝主人公型のゲームにおいて、シナリオは、そのゲームの構造上、謎解き型のストーリー、しかもどちらかといえばハッピーエンドが要求されるストーリーが中心になってしまう。結果として設定の深みはあってもストーリーそのものは単純な構造のモノが多いわけだ。

また、ストーリーそのものを本当に複雑なものにしようとするならば、それは主人公、すなわちプレイヤーがプレイしているときの感情と、主人公の持つ感情が必ずしも一致しないということになり、プレイヤーに疎外感をもたらすので、プレイヤーが考える、実際に体験していくゲームとしては、あまり感心しないことになってしまう。

結局のところ「ゲーム」と「お話」は相性が悪いってのが結論になってしまうんだけど。

さて、この問題は「今のＲＰＧやＡＶＧ」にある問題だ。これは解決されるのだろうか。もし解決されるとしたらどんな方法があるのかはわからない（個人的には、いくつか解決する方法になるのではないか？　と思うアイデアは持っている）。

だが、世界のゲームデザイナーたちは今、この問題にぶつかりながら、いろいろな方法で解決しようとしているし、さまざまなアイデアの作品も出てきている。

そして、これが解決されたときに、本当の「ゲームで語られる物語、お話のスタイル」が完成するのだろう。

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール　「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はB級ライセンスを持つほどの腕前なので、ＲＣＧならＯＫ！　「みんなのＧＯＬＦ」もＯＫ！

★ゴルフの腕をもっと上げて「Nice Shot!!」

サッカーW杯フランス大会初出場決定！　日本対イラン戦を夜中まで見入った人もきっと多かったことでしょう。私は、点が入るたびに感激で涙しながら応援していました。それに延長戦に入る前の選手、スタッフ全員による円陣は胸熱くなるいい光景でしたね。長期に渡って日本中を騒がせたサッカーW杯も最後の最後に切符を手にしてホントうれしい限りです。しかし、さすがに世界の壁は厚いらしいです。日本のライバル韓国でさえ４度出場して１勝もしていないらしいし、アジアの出場国での過去最高は北朝鮮のベスト８。来年６月10日に開幕するW杯、ぜひともすばらしいゲームを見せてほしいものですね。フランス行きたいよー!!



イラスト／よしきくりん

さて、ひさしぶりに『ときメモ』情報を。11月21日に「ときめきメモリアルＦＡＮＴＡＳＴＩＣクリスマスパーティー」が発売になりました。クリスマスソング特集のアルバム第２弾です。いろんな人たちといっしょに歌っているのですが、私は〝ウィンター・ワンダー・ランド～ママがサンタにキッスした～〟を歌っていますよ。クリスマスの季節にはぴったりなので、ぜひ聞いてみてくださいな！

さぁ、今回のゲームレポートはいつになく気合入っています。なぜって？　そりゃあ私の趣味(!?)でもありますゴルフゲームだからです。その名も「みんなのＧＯＬＦ」。とにかく楽しいのなんのって……。ちなみに私のゴルフ歴はというと４年ほどになります。腕は……そりゃあデビューしたての頃に比べたら着実にスコアを縮めておりますよっ!?　だからこの「みんなのＧＯＬＦ」で腕をもっと上げるのだぁ。実は私の持っているゴルフクラブはハーフといってフルセットの半分の本数なのです。これを買ったときはまだ初心者だったのでフルセットはきっと使いこなせないだろうということでね。しかし、ゲーム上はフルセット用意されています。プロが使っているようなクラブもありますが、そのクラブで何ヤード飛ぶのかはちゃんと明記されているので安心安心。風向きや方向、クラブの選択など実際にゴルフしているときと同じ感覚でプレイできるので、これはとても勉強になります。また、Ｔショットの球筋を追うカメラがいろいろな角度から見せてくれて楽しさ倍増です。それに、「ナイスショット！」や「ナイスオン！」などの声もなかなかよい気分にさせてくれますね。まだまだいいたいことがいっぱいありますので、ゲームレポートは次号に続きます。お楽しみに！

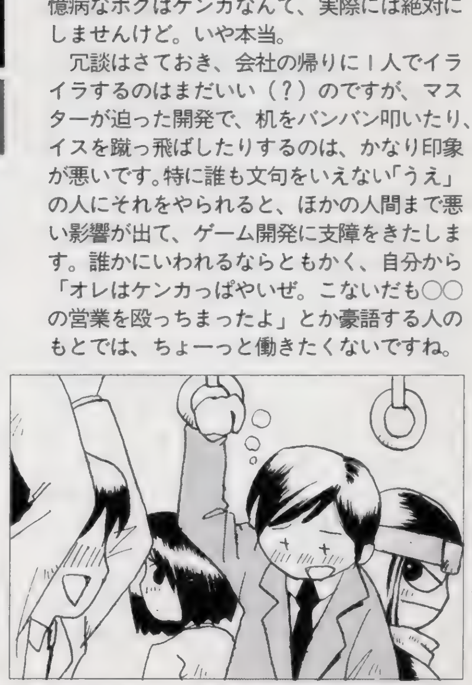
ゲーム業界のウラのウラ
ドットの忍道

林田篤 プロフィール　たまに電撃ＰＳ編集部に出没する、容姿思考共に危険な（？）ゲーム絵描き。近くに暴れる人がいた方が、自分をおさえられるのでいい、というケースもあるらしい。

★自分の中の黒い炎が、音を立てて燃え上がるとき

ゲーム開発がじんわりと忙しくなってきました。今の心境をたとえていうなら、「虫歯を見つけたので、痛くなる前に歯医者に行こうと思ってから、１カ月たってしまった」という感じでしょうか。どんどんヤバくなるのはわかっているけど、まだ大丈夫と「思いたい」。友だちに「最近仕事の方はどうなの？」と聞かれると、「うーん」とうなってから、「いや、うまくいってるよ」と答えるみたいな、なんとも不安定な状況です。こんな毎日をおくっているところに、あからさまに自分にストレスをあたえる人間が割り込んでくると、これはもうかなりキケンです。深夜に会社から帰る途中、すごい勢いで走ってきた無燈の自転車に目の前でパニックブレーキをかけられたりした日には、「ぼくはにぶいからよくわかんないけど、もしかしたらこの人ケンカを売ってるのかなー!!」としか考えられなくなります。帰りの電車の中もかなりイライラしやすく、「なんでコイツは月曜日から酔っぱらっているんだ。月曜といえば週のはじめ、これからの１週間をみっちりと働くためにも、もっとも気合いを入れないといけない曜日なのに」とか「電車の中で吐いたヤツは１年間飲酒禁止とかいう法律が、なんでないんだ」とか「吊り革につかまらずにマンガを読んでいるオマエ、よっかかってきたらエルボー。足を踏んだら次の駅で降りてもらおう」などといった、半分やつあたりのようなことを考えながら、毎日のようにカンカンになっています。まぁ、よほど信頼がないかぎり、本当にケンカをする、もしくはした人間、しかもそれがフリーなら、会社はまず雇ってくれないのはわかっているし、長年のデスクワークで筋肉が落ちているので、痛覚がニブっている酔っぱらいを相手にするのはマジで大変だし、なにより警察（シロウト相手にも容赦しない○袋警察とか）がものすごく恐いので、憶病なボクはケンカなんて、実際には絶対にしませんけど。いや本当。

冗談はさておき、会社の帰りに１人でイライラするのはまだいい（？）のですが、マスターが迫った開発で、机をバンバン叩いたり、イスを蹴っ飛ばしたりするのは、かなり印象が悪いです。特に誰も文句をいえない「うえ」の人にそれをやられると、ほかの人間まで悪い影響が出て、ゲーム開発に支障をきたします。誰かにいわれるならともかく、自分から「オレはケンカっぱやいぜ。こないだも○○の営業を殴っちまったよ」とか豪語する人のもとでは、ちょーっと働きたくないですね。


イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る!
PS業界大人の話

鎌田重昭プロフィール ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー、という肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。ゲーム業界のことならなんだっておまかせなのです。

★不況の嵐の中、ゲーム業界は大丈夫？

先月末は金融関連大型企業の倒産・廃業が相次ぎ、新聞やＴＶでは深刻な不況が到来するのではといったニュースが多かったですね。唯一明るかったのはサッカーのワールドカップ出場決定のニュースくらいですか。私は特にサッカーが好きというのでも、熱狂的な愛国心の持ち主というのでもありませんが、それでもひさしぶりにテーブルを蹴飛ばすほど興奮しながらＴＶ観戦してしまいました。サッカーファンは涙なくして見られなかったでしょうね。

個人的には、今回銀行や証券会社が倒産したのは、バブルに浮かれて放漫経営となったツケが回ってきたのと、政府の（というより個々の政治家の）自己利益優先の政策が主たる原因だと思っています。一般の投資家や顧客をないがしろにし、裏金操作や総会屋等の癒着を日常としてきた企業が倒産するのは、ある意味で当然ではないでしょうか。

まあ、借金は多くても貯金には縁のない私としては、株だの相場だのがどうなろうがまったく関係はありません。もし余剰資金（自由に使えるお金）があったら……いや、なくてもパソコン関連やゲームソフトにつぎ込んでしまいます。以前よく株や金融商品の売り込みにセールスマンが来ましたが、毎回きっぱりと「金ならない！」と断っていたら、最近は誰も寄りつかなくなりました。

そうはいってもこれだけの大型企業が相次いで倒産・廃業となると、日本の金融システム・経済全般に対する影響はかなり大きなものとなります。はたして大好きなゲーム業界は大丈夫なのでしょうか……。

結論からいうと、直撃こそしませんが影響は小さくないようです。ゲーム業界に限らず、一般的に見ると、金融情勢が悪化すると貸し渋り（銀行がなかなかお金を貸してくれない）が起こり、資金繰りが苦しくなる会社が増えます。また、すでに借りている資金も早く返せとうるさくなります。

新聞もＴＶも不況だと騒ぎ立てれば、みんなが不安になります。不安は相手が倒産されて回収ができなくなるのではという疑いを招き、資本の流通をせばめていきます。自分のところだけはなんとか被害を小さくしようと、みんなが同時に考えて、お金の回収にかかるのです。そうすると、それが原因で倒産するところが出て……という悪循環に陥ってしまいます。さらに今回は海外での信用も失っていますから、事態はけっこう深刻です。

このように環境が悪化している中で、ゲーム業界だけは大丈夫、というワケがありません。この業界も分類上は単なる「製造業」ですから、ほかの業種と同様のダメージを受ける危険性はあります。また、ほかの業界にはない弱点も持っています。

まず、企業としての体力の問題が挙げられます。まあ会社の「ＨＰ」だと考えればわかりやすいですかね。ゲーム業界を形成している会社はほとんどが歴史が浅いのです。一部の老舗の玩具系の会社や他業種の大企業が副業でやっているケースを除くと、大手ソフトハウスの長いところで15年くらい、中小ですと５年未満のところがほとんどです。つまり「経験値」が少ない会社が多いのです。

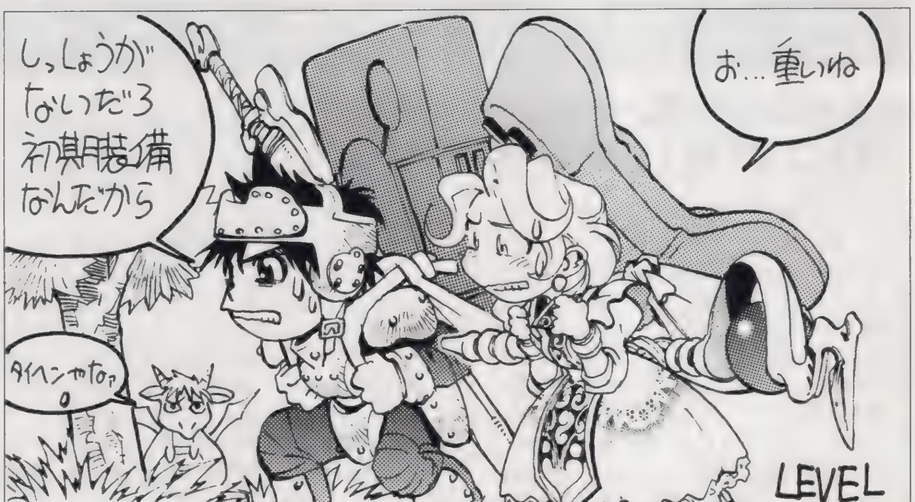
まあ、ほかの業種から「転職」してきて、たくさんのアビリティ（知らない人は「ＦＦ」シリーズで勉強しましょう）を持っている会社もありますが、一般的な製造業の企業と比較すると、レベルとしては低いところがほとんどです。また、最近は設備投資による固定費の増大に苦しんでいるソフトハウスも多いようです。

昔のファミコンのようにゲーム機がシンプルだった頃は、ソフトの制作にもそんなにお金がかかりませんでした。ところが、ＰＳだ、サターンだという高性能ゲーム機になると、ゲームを開発するための機材にも相当お金がかかります。「ＨＰ」に対して「装備」が重すぎるワケですね。また、以前にもお話したように、ゲームがＣＤになってカセットの頃から比べるとケタ違いにプログラムの容量が増えていますし、動画や音声といった素材も多くなっていますので、開発コストそのものも高額になっています。

意外にもゲーム機としてＰＳが１人勝ちになっていることも経営を圧迫する要因の１つとなっているようです。つまり、サターンや64がＰＳと同様に市場を拡大していれば、同じソフトでＰＳ版・サターン版・64版と３種類作れば３倍とはいわないまでもそれなりに売上は上がることになります。しかし、現状ではユーザー数が最も多く、アクティブなＰＳ市場にのみソフトのリリースが集中してしまっている感じです。これが結果的にパイの取り合いになってしまい、市場そのものが拡大する方向にはなかなか進まないようなのです。

ソフト開発が大型化すると共に、作業の分業化が進み、たくさんの下請けソフトハウスやプロダクションが出現しました。これらの多くは社員数が数人という個人経営に近い会社で、不況になると真っ先に影響を受ける可能性があります。この辺も心配のタネですね。大手ソフトハウスを退社して個人で始めた、というケースも多く、知り合いもけっこう多いので他人事ではありません。

■悲観的な材料ばかり並べてしまいましたが、大部分のソフトハウスは他業種に比べれば借り入れなどの比重も低く、健全な経営状態です。すぐにも中小のソフトハウスがバタバタと……といった事態にはならないでしょう。



イラスト／菅野博士

興奮必殺史上最強！心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応

やがて来る未来の自分のために熱くがんばる…知恵とハガキの読者様ページ

PSの奴隷



ゲッチュー！　ハラショー！　コニチワ、PSの奴隷です。ぶち折れたポッキーの食べにくいがごとく！冬に素っ裸は寒い！　しかも風邪！暖かい部屋でゲームが一番ねっ。

PSの奴隷

PSの奴隷は、友のために流した涙で宇宙の海が出来るような、壮大な男（女）になりたいPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。ゲーム、その他なんでもアリです！　慌てなくても大丈夫。みんなで楽になろう！　おー！　イワン。

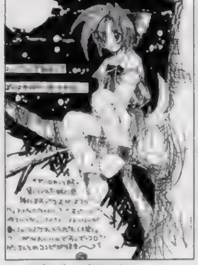
ジャイアントパンダのロンロンは考えた。このままガラスケースのなかで甘やかされて一生を終えても良いモノかと。せめて自分がこの世に生きた、証を残すべきなのでは？　朝焼けの日溜まりの中、レイコンマ3秒の内に、白黒熊の脳は決断を下した。そして電撃プレイステーションの読者ページ、ＰＳの奴隷は略して「ＤＰＳど」、11ページで大迫力、ゲームの話題満載で掲載ハガキ枚数、ゲーム専門誌最強のスペックってことをさらに考えようとした時……白黒熊はその前まで考えていたことを一切忘れて笹に口を付けた。おいしいなぁ。ガサガサ。

キミの弱さにつけ込んで！ DPSを毎号買ってくれ！

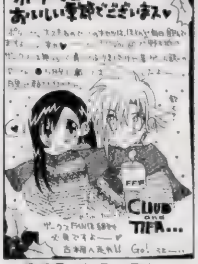
ゲーム雑誌は、欲しいゲームがある時とかゲームを買った時にしか買わない人がいるようですが、もしもそんな三百万人が、全員ＤＰＳを買ったら……幸せです。ごっつぁんです！　いいなぁソレ。



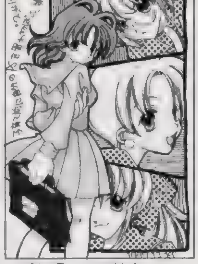
▲千葉県　柴田恭子さん：彼女でゲームを始めた人って多いと思われます。



▲北海道　哀原班さん：もう少し……終わり方を……全員クリア時とか。



▲愛媛県　如月二月さん：情報いただきました。ないって言われたのに……。



▲愛知県　北原健光さん：最後の答え、北京原人。一体どんな問題が？



▲富山県　小薗まりさん：いやまだ、判らないですよ。全て未定だそうですから。



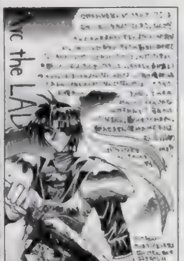
▲大阪府　ひなせゆきさん：ＳＦＣ版は何よりもしゃべりませんしねぇ。



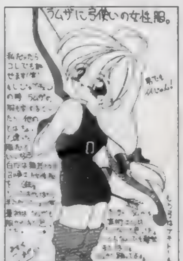
▲東京都　辻槻景太さん：激しすぎって話もありますが、よさゲです。



▲福井県　有栖川恭さん：元のファンならさらにお薦めですよね。ギャグだし。



▲茨城県　さかき和子さん：ほとんどのプレイヤーが回復役にしてるです。



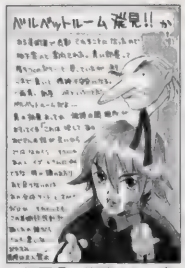
▲福島県　水智綾さん：いいんですけど……きっとスネ毛はあるような。



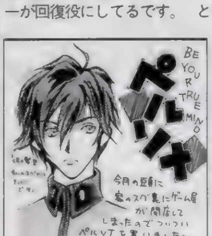
▲大阪府　えんぢまるさん：楽しいですよ。屋敷に潜入して敵倒し。



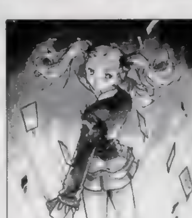
▲栃木県　めもるんさん：ありがとうございます。今後とも……って仲魔。



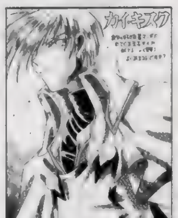
▲福岡県　櫻璃さん：実はそこで、マジメに合体が……多分……。



◀東京都　山師さん：裏にゲーム屋はいいですよねぇ。暇つぶしに行ってはお金使っちゃって貧乏って感じでしょうが。編集部の裏にも欲しいです。ＬＤ屋とパソコン屋も。



◀新潟県　ＲＡＴＡさん：男子はこの時、スカートの行方がとても気になると思われます。アヤセはタダでさえミニスカですし。…パンツに挟んでるとか？　ゴムダンの時みたいに。



▲福島県　くさかべゆかりさん：良さそうですデキ。ゲーム期待大です。



▲福島県　くさかべゆかりさん：胸の目立たない服も着るでしょうし。



◀熊本県　鯨子さん：大きくなって美男美女な大冒険もコレまた楽しそうで良いですよね。ピエトロはケンシロウクラスまでレベル上がってそうだし。でもあの髪の毛はまま。



◀神奈川県　想あたみさん：手をぐるぐる回して待っていそうで怖いです。ティファはさりげなく痛い攻撃しそうですもんね。しかも楽しそうだし（笑）。



▲神奈川県　想あたみさん：まあ仕方ない……って許してもらえませんね。



▲千葉県　KIRIさん：そうですよね。いいゲームはみんなでやらないと。

「本当のことを言うと……実はオレ、もう生身の女はいいっていうか……。中学高校とイロイロ（10人くらい）な娘と付き合ってきて、行き着いた先は小説やマンガ、アニメ、ギャルゲーの中の女の子でした（病んでる？）。友だちの手前、クラブなんかで「ヤッパリS○Xだぜ」って顔して酒飲んでますが、本当は早く家に帰ってゲームしたくてたまらないっていう二重生活。さらにそこで問題が……顔が良いってワケでもないんですが、なぜかもてたんですよ昔から……男からも（笑）。いや、ホモってことじゃなくて、オレの部屋って大抵誰かが遊びに来てるっていうか。オレは1人になりたいんだぁ！　徹夜で酒飲んでゲロ吐いて乳もむんじゃなくて、徹夜でときめき学園の生徒になったり、娘育てたりしててえんだぁ！てめえらさっさと帰れ！……と言えない自分が悲しいです」東京都　シキタリさん：

ハッキリ言って……ゲームはいつでもデキます。何歳になってもデキます。でもそうやって友だちとバカなコトして、ゲロ吐いてっていうのは若いうちにガンガンしておくべきだと思われます（歳とってもおバカさんはたくさんいますけど・笑）。多人数だと楽しい遊びは（お酒飲んだり、騒いだり）、仲間がいないとなかなか体験できません。今はそういう時間を大切にする時期なのでは？　そのうちきっと、それこそ仕事でも始めれば、1人でしか遊べない夜が、必ずやってきます。それまではそういううるさい友だちを上手く避けながら、いかにしてギャルゲーを遊ぶかとかを考える方が楽しい気がします。

「恥ずかしながら……RPGの意味が分かりません。何となく『ドラクエ』『FF』なんていう私の好きなジャンルであるという事は判っているのですが。基本的なことだと思うんですけど教えて下さい」宮城県　ナンシー乱さん：

RPGはロールプレイングゲームの略です。ロールプレイ＝役を演じるということで、コンピュータの中に何かお話があってその中で役を演じるっていうゲームは基本的にRPGと言われています。まあ、言葉の意味からするとそういう事ですが、日本では＋レベルアップがあるかないかでAVGとの差があったりして、結構複雑です。まあこの辺はDPSを毎号読んで摑んでもらうしかないかもしれません。

「秋葉原に行くときはどんな格好で行くのがベストだと思います？」神奈川県　ラキーさん：

軽装（ジーパン、スニーカー）、しかも手ぶらがいいでしょう。何を買いたくなるか判らないですから（笑）。え？それは床部だけ？　そうですかねぇ？　ポスターとか（爆）。

ロボコン0点な人

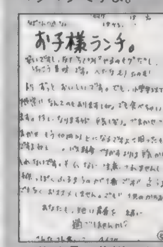
メモリが足りません

お喋りできて楽しいの？　たかがネズミじゃん。（ほ）

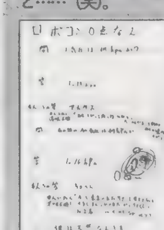
今や子供でも知っているインターネットだが、恥ずかしながら私の理解は、「具体的には知らないけど、なんかエロ画像が手に入るらしい」……という所で止まったままなんですけど。これまで知らなくて困ったことはないし、今後もしばらく大丈夫だとは思うが、いいかげんその何たるかくらい把握しておかなくては。と、思ったが、今のへっぽこなPC環境ではどうにもならない。まずはまともなパソコンだ。と、思ったら私はクレジットカードを持っていないではないか。先にクレジットカードを入手しなければ。と思ったら、私は身分証明書をもっていないではないか。……どうやらインターネットにはまだまだほど遠いようだ。しかし今の世の中では、インターネットもできなきゃ北京原人なみの扱いをされるような錯覚を覚えるが、編集部内を見回してもバリバリに使いこなしている人って思ったほどではないんですよね。そんな事実に加え、環境を整えるまでの費用と手間を考えると、結局のところ「別に、やんなくてもいいかぁ」という考えに落ち着いてしまいます。まぁ、もうしばらくはこのままの状態でしょう。お金ないし。



▲東京都　穐山和之さん：これだけじゃぁ。マダマダですよ。



▲茨城県　数柑子さん：13歳なら。30歳近いと……（笑）。



▲高知県　えるしさん：みんなそんな感じな気もします。

た物になったのも大きなポイント。それからなんといっても登場モビルスーツの渋さ。どうリサーチすればこんなモビルスーツになるんだっていうこだわりには男気を感じますね。とくに今回加わったアッガイは最高です。ところで、前作にいたガンダムとνガンダムがいなくなったのは残念ですね。やっぱガンダムやνガンダムにアムロ以外が乗るなんてけしからんという、マニアからのキツイお叱りでもあったんでしょうか。まぁそれはそれとして、このゲームは今後も末永く続いて欲しいシリーズであります。個人的には、ポリノークサマーンとかバラスアテネとかアイザックとかハンブラビとかマラサイとかGP04とかクロスボーンガンダムとかの登場を切望。メジャーな所ではF91とかゴッドガンダムとかノーベルガンダムとかですかね。うーん、それにしても最近はバンダイから目が離せません。（ほ）

フリーはなかなかクレジットカードの審査、受からないからねぇ……大変。オレは持ってるけど（魔）

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「4色奴隷」増刊Ｄの「ＣＤの奴隷」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。決算から日が浅いので、今号は全員まだポイントが低いです。さらにハガキ送ってね！

Hゲーもいけてるヤツがたまに出るから侮れないよね（魔）

年末に密かに期待しているのが「Zガンダム」です。「Z」が好きなこともありますが、とにかく操作を割り切ったおかげで自分でもちゃんと楽しめる所が最高です。本当にモビルスーツ操作している感覚を味わえるし、3D酔いする暇もないスピード感、結構サクサク進める適度な難易度と、実に魅力的でした。加えてアニメーションのクオリティの高いこと高いこと。以前の「機動戦士ガンダム」は、あまりの難しさにまったく手が出なかったのですが、この「Zガンダム」はもうかなりイケます。キャラゲーなんて馬鹿にはできない出来です。それからもう一つ「ガンダム」もので、「ガンダムバトルマスター2」もかなりの物でした。前作同様、読み込みの速さは凄まじいし、あれだけの巨体が動いても全然処理落ちしないしで、単なるキャラゲーでは終わらせないという意気込みを感じます。やや癖のあった操作も「一般的な格闘ゲーム」に習っ

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

近所のカラオケにあった、孫悟空ののぼり（松本恵が出てるやつ）を、いつかパクッてやろう（注、犯罪です）と思ってたら、先を越された。警察、しっかり見張ってろよ！（笑）　（中）

はいっ、最近のオススメHゲーがわかる、このコーナーにようこそ！　ああ、俺はもう開き直っちゃったぞ。こうなったら強いよ、もう知らないから。さて、今回の俺様のイチオシは「虜2」。これがどういうゲームかというと、あー……女の子をその一何だ、監禁して調教するっつーか……。すいません、まだ自分を捨てきれませんでした。ま、平たく言えばSM調の育成SLGです、ハイ。ゲームバランスは「プリメ」などに負けないくらいに練り込まれてて、遊びごたえは十二分どころか十五分あるって感じ。ただ、題材が題材だけに、無理させると「プリメ」みたいに病気や不良に……という程度ではすみません。死にます。キチPになります。ええ、コロっと。結局のところ、女の子を屈服させるべく、死なないように調教して、成功すれば自分の奴隷、失敗すればワッパかけられる、ということです。「こんなもん発売して大丈夫!?と思う人もいるかもしれないけど、大丈夫。「このゲームはそういうことを勧めてるわけじゃないよ」という内容の注意書きがあるから(笑)。なんか、超合金ロボットのCMで「変形しません」ってスミにあったり、変身スティックの玩具に「実際に変身できません」って書いてあるのと同じ気がする。関係ないけど、じつは俺ってこのテのゲームを遊ぶのにあまり抵抗がないのよ。これはひょっとしたら、「ダビスタ」で“調教”に慣れてしまったからか？(笑)



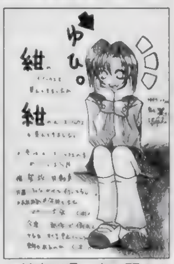
▲山形県　週末の怪人さん：総理がうらやましかったですよね。



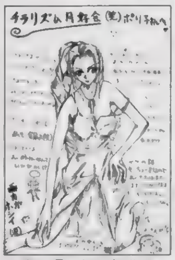
▲東京都　瀬鈴さん：目に入りそうでちょっと怖い気もします。



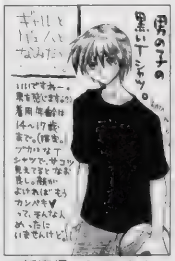
▲千葉県　ちゃっぷ2世さん：つり目でおっとりした性格いいですよね。



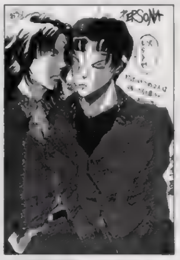
▲神奈川県　有久翼さん：暖かいですよね。きっと。ルーズって。



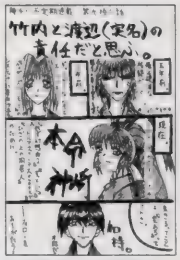
▲富山県　樋口智代さん：文化祭楽しかったですか？　チラリズム。



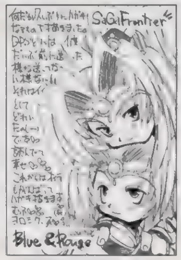
▲新潟県　RATAさん：中にはいるから問題だったりも（笑）。



▲神奈川県　ろみさん：主人公も吸ってる気がするんですが……？



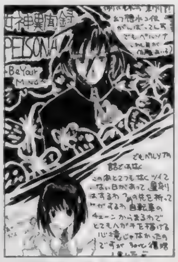
▲徳島県　大和飛鳥さん：人のせいにしちゃいけません（笑）。



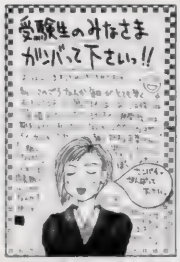
▲愛知県　大野たまもさん：楽しいと思ったときがハガキの描きどきです。



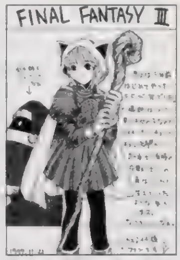
▲秋田県　いふじこうさん：今、安く売ってますよね。胸ユレ好きに。



▲北海道　鳥太郎さん：爪の先を折るのは……イタイと思われます。



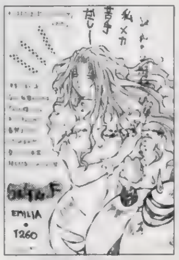
▲愛知県　いねさん：自分を癒すために、ガンバって下さい。



▲東京都　MEGさん：ゲームらしくて良かった気もします。



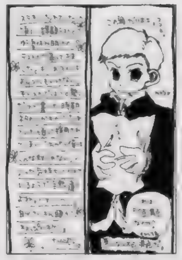
▲愛知県　ぐるーすごっとさん：オレの〜は大事ですよね。



▲秋田県　速瀬宵さん：細かいですよね。もっとギャグモノがあっても。



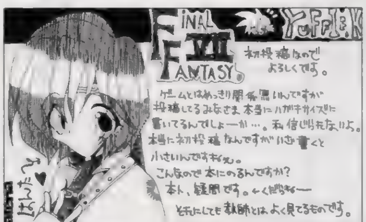
▲大阪府　成瀬祥雄さん：筋肉モリモリですけど。ラブジェネですし。



▲東京都　きしりぽさん：オレじゃない現象って良くありますよね。



▲岩手県　朝丘ひまわりさん：その年頃の男子は……しょうがないんです。



▲埼玉県　百合瀬はつなさん：ハガキサイズです。凄い作品たくさんで選択大変です。



▲長野県　老川まゆふぃさん：ちょっとワガママですけどね。

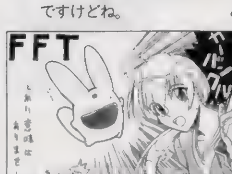


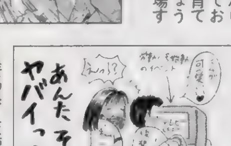
▲東京都　稲葉那智さん：発売延びてますが……どうなんでしょうか？



◀北海道　ベンジャミンさん：いいキャラですよね。疫病娘ですし。開発元さん「クラクラ2」が終わったことですし……そろそろでしょうかねぇ？「2」？

◀埼玉県　夜白巽さん：カーくんは無敵ですから。カレーさえ食べさせておけば無敵くさいし。育てられたら楽しいでしょうねぇ。「FFT」で登場すれば……って（笑）。





▶群馬県　天使の玉子っちさん：ウソがない……っていうのがステキです。まあでもそういう禁断の愛にはまってみるのも良いかもしれません。人生一度きりですし。

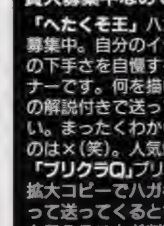


まんが／風上旬（やっぱり時代は鼻汁。不味いんですよねってそれは青汁。汁と汗って似てるよね　同じ様なモノ？　いや……ちょっと違うか）

★★ゲームライター講座★★

「ライターってフリーターの様なモノなんでしょうか？」
兵庫県　中西さん：

大雑把に言えばその通りです。フリーの仕事というのは何の保証もありません。仕事としてアルバイトをしているか、ゲームライターをしているかの違いでしかありません。好きなら楽しいですし。



◀秋田県　速瀬宵さん：コンタクト、目の裏に入ったりしなくて良かったです。

各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。**「プリクラQ」**プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！　**「カラオケGO」**かなりちゃんと募集中（笑）。



▲三重県　電気ネズミさん：ピカでピカチュウ！

今一番熱い少年マンガ誌は間違いなく「週刊サンデー」でしょう。なによりも作品として完成度の高いモノが目白押し。「大伍」「メジャー」「ダンドー」「コナン」「俺フィー」「美神」「アームズ」「ラブ」……何も見ないでもこれだけ上がるのはスゴスギ。あ、「からくりサーカス」に「なぎさ」「じゃじゃ馬」「H２」「犬夜叉」「烈火」もあった（笑）。ほとんど単行本を買っている、又は買おうと思ってるオレ。だめだ……。とりあえずいい感じなので、毎週水曜日が待ち遠しいです（今日は土曜日）。（魔）

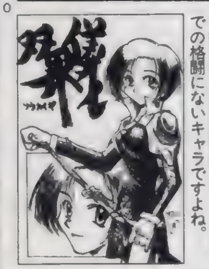


まんが／埼玉県　ちったん（それは鼻血ものですが……この後が怖い……。）・イラスト／NDO

ランキング発表

175：G・紅牙
165：矢頭
150：祥人
145：週末の雅人
140：のぶすけ、RATA
135：広瀬川秋人
125：田中将司、柴田恭子
120：小林恭介
115：S・風雅
110：むにゃん、北原健光
：谷川樹雷、TOMY
：NAKO
100：卯梨、とりお
：走馬あづみ、ごぢうり
：佐伯まさめ
95：瀬山たみ、裏原斑
：眠るカバ、榛鷹
：美波、雨宮五月
90：香月りん
80：椎塚ともかお
：清和日和子
：辻槻景太
：望州あゆら

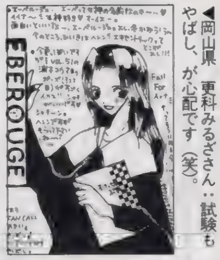
●75：児玉啓太、都賀渉、月子、●70：一郎あきら、うに、瀬鈴、ともの、ひなせゆき、水輝立、●65：りるひな、かへえ、飯綱、くさかべゆかり、太一、えんぢまる、如月龍牙、十槻久也、●60：山口27号、想あたみ、速瀬宵、いわきゆーし、タカハシヂュン、荒華、成瀬祥雄、木村吉伸、卯月渉、市藤にたか、白羽優希、●55：前川、神哉龍、鵜史雷汰、DDT、壬まどら、魚屋、神野ゆき、パー子、バグ１２匹、大和飛鳥、K450、めもるん、SATOMI、リンチンチン、●50：甘露夏生、秋月えま、高橋智子、水鶏、古川緋色、浅薙袖郷、藤神零式、にんじん、マチコ、さかき和子、鯨子、大類敦士、水荻巴、●45：桐生雅士、うに頭、カステラ歩、かばゆ、寿々、杜蓮司、橋本由貴恵、HAPPY、蒼月、野々海ちな、小薗まり、有久翼、鳥太郎、老川まゆふぃ、なみなみ、ちゃたろう、Yuko.T、MAKOTO、ちったん、綾千、●40：50STORM、立花ありな、いくいな、ひろし、彩軌彼方、紅阿夏、うつのみやさおり、炭素分子、おれんち、清平ハルキ、からなし、アウー、乳酸基29号、えんぜるぽーい、藤野ケイ、まみこ、秘色、石田知広、あぢあの華、楽柚



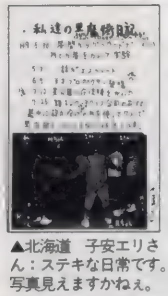
◀香川県　月旅行物語さん：これまでの格闘にないキャラですよね。



◀岡山県　のぶすけさん：どこでもセーブがいいですよねぇ……。



◀岡山県　更科みるざさん：試験もやばし、が心配です（笑）。



▲北海道　子安エリさん：ステキな日常です。写真見えますかねぇ。



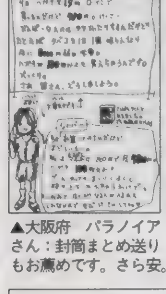
▲新潟県　萌芽萌さん：ムリでした。多分。いえ、本当に。



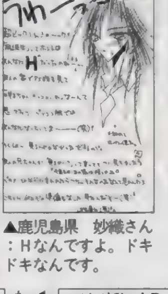
▲宮城県　コブラプロジェクトさん：帰ってきたのに……。



▲埼玉県　○んこ突入さん：似てますよね。かなり（偽）。



▲大阪府　パラノイアさん：封筒まとめ送りもお薦めです。さら安。



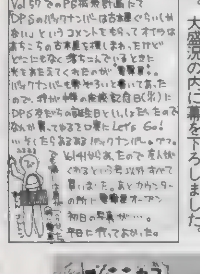
▲鹿児島県　妙織さん：Hなんですよ。ドキドキなんです。



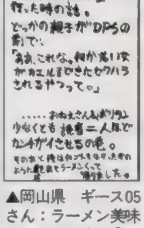
▲宮城県　フォレストさん：普通の人と床部の人もこんな感じで。



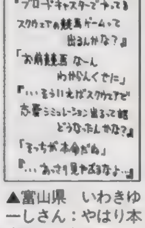
▲静岡県　臥龍かりなさん：あまり可愛くないですよね。いたら。



◀埼玉県　びばさん：お疲れさまでした。大盛況の内に幕を下ろしました。



▲岡山県　ギース05さん：ラーメン美味しかったですか？



▲富山県　いわきゆーしさん：やはり本命でしょう。



▲宮城県　コブラプロジェクトさん：てやんでぇニャロメー。

読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは12月18日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この２人（キューは外見は人間。よくできた機械らしい）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。ギルドで依頼されたお使いクエストの目的地ホールステッドの街にたどり着いた。が、その入り口で大賢者ラブラカルに話しかけられ、ギルド本部に強制連行。旅の目的を追求されることに。

「ギルドの定めた掟や派遣する兵は……大地の法として弱き者を助けてきたが、実の所、そんなにキレイなものじゃぁない」

「ラブラカル老」

部屋の奥の入り口から初老の女性が姿を現した。

「事実じゃ、よかろう？　マーフェア」

紫の神官マーフェア……現ギルドの議長にして、ゲーラストバーンの戦いの勇者。刀将ヴェルガスと北の城ライーブスを、魔軍千騎からたった１人で守りきった火の符術を操る僧侶……。次々登場する伝説の人物に、ボクは妙にドキドキしていた。

「ギルドは自らの理を曲げぬタメに、常に利を手中にしていなければならぬ。そのためには村を潰したこともある。そこの娘さんの村の様にな」

ピクッ

ローディンが反応する。……ギルドは正義の味方ではない。利益のために裏で汚いこともしているって噂は聞いたことがある。一見そう見えないだけだ。

「つまり絶対的な善ではないワケじゃが……ギルドが活動を開始してから人類同士の大きな戦いは避けられている。これは事実の様じゃ。大陸のバランスを我々が取っている以上、我々以上の強大な力は脅威なんでな」

「それは……利権を守るためだけですか？」

……シンとした間が、部屋を重くする。

「本音を言えばじゃ……ワシはどうでもいいのよ。ワシの知り合いでない他人などな」

山形県　ノースサウスさん：

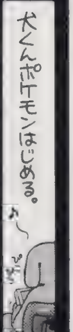


◀京都府　広瀬正樹さん：増刊D5でまとめて読めます。読者参加小説。

ハードの神様の犬Σ

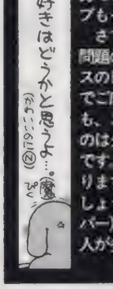
目の前に『ポケモン』の「幻のミュウ」をくれる券があります。任天堂のスペースワールドでしか使えない、まさに幻の券なのですが、オレってば『ポケモン』やってないから無駄にしちゃったんだよね。そういえば、（魔）が欲しがってたっけ。でも、オレはあとから欲しくなって後悔しまくり（涙）。何故かは、このあとを読めばわかります。（犬）

今年から初心会ではなく、任天堂スペースワールドと名称は変わったものの、やってることは例年となんら変わりなく、「仕事で『ゼルダ』かぁ……トホホ」とか思っていたら、今年はソフトのクオリティが高く、少々驚かされました。『ゼルダ』は言うまでもなくイケてたんですが（あくまで客観視）『ポケモン』関連のソフトと、このために64を買ったと言っても過言ではない『F－ZERO　X』が想像以上のデキでしたね。とくに「ピカチュウげんきでちゅう」はズルイよ。あれは究極のヴァーチャルペットゲームじゃないかなぁ。もちろんキャラクター的には申し分のない人気者ですから、画面上に存在するだけでカワイイのですが、そのままキャラゲーにしないところは「さすが任天堂」と言わざるをえません。個人的には『ポケモン』のデータを64のコントローラパックから転送して、64DDの『ポケモンスタジアム』で対戦できるというのが気に入ってしまい、遅ればせながら『ポケモン』を買おうかな～なんて思ってます。単に、コダックを戦わせてみたいだけなんですけどね。アニメを観て気に入っちゃったんですよ。あのヘッポコで弱そうなところが（笑）。ということで、さっさと『ポケモン』を遊んでおけばミュウの券を使えたのにぃぃぃ！　と悔しい思いをしたワケですよ。あと『F－ZERO』なんだけど、スペースがないので次号でお話しします。とりあえず来年以降の64は、もしかするともしかするかもしれません。眠れる獅子は死んでいなかったようです。



★RGB変換ケーブルプレゼント！　ポヨヨ～ン★

前号で告知したとおり、ソニー製の21インチRGB入力付き（PS専用）TV「KV－21SP1」に、21Pマルチ端子用の汎用RGBケーブルを差せるようにする変換ケーブルを１名様にプレゼントしちゃいま～す（長いよ）。早い話が、普通のRGBケーブルが差せるので、RGB出力をサポートしたゲーム機ならなんでも接続できちゃうというスグレもの。対応機種は、PS、セガサターン（と互換機種）、NEO・GEO、業務用基板（水平同期周波数が15.75KHzの基板。セガのMODELシリーズなどは不可）、SFC、N64（SFC用のRGBケーブルで出力できるように改造したもの（笑））、あとメガドライブもイケます（爆）。まぁ、こんなところかな。



さて応募要項ですが、欲しい方は「わたしが出す問題の答え」を記入して、PSの奴隷宛「レイアースのBOX売りで灰になった犬くん」係までハガキでご応募ください。〆切は今年いっぱい。くれぐれも、この件に関して編集部やソニーに問い合わせるのはダメですよ。では、応募にパスするための問題です。よく、S端子とかS映像という映像用語がありますが、この「S」とは何という単語の頭文字でしょうか。ちなみに、S－VHSのS（Super：スーパー）ではないですよ。これって、意外に知らない人が多いんだよね。（ち）とか床マンは知ってそう。

◆今はこれだと思うのです◆

ミュウを入手したので、持っていながらほとんどプレイしていなかった『ポケモン』を始めました（笑）。今更といえば今更なのですが、やってみると面白いものです。ちなみに（さ）は「緑」でお気に入りはニョロゾです。

さて、いよいよ師走ということで、今年もあとわずかですが、それにしても年末から年始にかけてとんでもない量のソフトが発売されます。いくらお金があって、モノを買えるチャンスが多いとはいえ、とても全タイトルは押さえられません。そこで（さ）が注目、オススメしたいソフトをピックアップしてみましょう。まず、10周年記念キャンペーンで今年は何かと元気だった『ロックマン』の最新作『DASH』。今までのシリーズとは毛色の違う内容で、あんまりACTゲームが得意じゃない人でも遊べそうです。あとは、途中で戦闘がかったるくなってしまうかも知れませんが、やはり『テイルズ』は安心して楽しめると思います。また最近ギャルゲーはマンネリ化してるので、どれもこれも……です。他のハードではSSなら『グランディア』ですかね。なんか体験版をやった限りでは、途中で飽きちゃいそうですが……。

らしいことを書いては見たが、私のような「買う側の人間」にも責任はあるので、偉そうなことは言えませんね。ちょっと反省。と、反省もしたところで今の状況を報告。今月は「GGG」を揃えた以外はとくに増加していません。「モンコレ」をやや買い足したくらいですか。今後の発売予定では、まず恐怖の「TLS第２集」。第１集を揃えた以上、コレは避けては通れない。あとは「ファルコム第２集」。こちらはフルコンプ目指したいワケではないので多少気がラクです。それから「P－A～2」あたりが多少気になるところかな。希望としては、「あすか120％」とか「スーチーパイ」とか。どっか出してくれると嬉しいな。そうそう、ありすスナックに付いてた「ありすインサイバーランド」のカードが欲しいんだけど、あれを揃えた人っているの？　そもそもスナック売ってる所みたことないんだけど……。（ほ）

えっとぉ、きっとぉ、ソニーのSじゃないかなぁ、みたいなぁ（魔）

ミュウもらっても名前変えられないし……（魔）

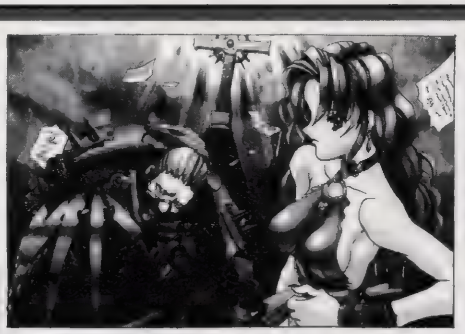
いま一番欲しいものって、DVDのソフトなんですよね。年末は割と懐に余裕がでるのでババンと10枚くらい買ってしまおうかな？　（ち）はDVDには映画しか期待していないのですが、最近の映画のリリース状況はいい感じです。「目撃」「ライトスタッフ」「レオン完全版」ほか、欲しいものが目白押しです。特にワーナーの映画作品は早いし安価（三千円位）でありがたい。ところで、DVDはソフトが小さいからカバンに楽々入るのでポイント高いです。貸し借りも気軽にできるんですよね。

「こないだゲーセンで乱闘に巻き込まれました。まるでマガジンのヤンキーマンガのような激しさで、窓ガラスは割れ、筐体のモニターが爆発し、血が流れ、もうムチャムチャ。何も一番行きつけのゲーセンですること無いのに。その店は2、3日して店を閉めちゃいました。トホホ。あとはガラの悪いところしかないんですよねぇ……田舎だから。女の子1人じゃなぁ……入りにくいっていうか。UFOキャッチャーなんかのプライズものもあそこだったしなぁ……悲しいヨォ。唯一（PS以外で）の娯楽を返せ！」和歌山県　ナテシナさん：

どの奴隷

トレカの話なんですが、「GGG」をフルコンプ。1パックにつき1枚必ずスペシャルカードが入っているという親切設計で、1箱であっさり揃ってしまいました。いやー、1箱で揃うのは気分いいですな。っていうか1箱買う必要もないじゃん。全部で54枚しかないし。こう言うところは是非見習って欲しいぞカード○スマス○ーズ。いや、アレはまだいい方か。困るのはスペシャル9枚あるくせに1箱に2枚しか入ってないタイプ。「メルティランサー」とか「マリー」とかその辺。スペシャル揃えにくいのにコモンは簡単に揃っちゃうから、とてもフルコンプしようという気が起きない。ちーと改善して欲しい物だ。今のマニアはトレードなんかほとんどしないでしょう。半数以上は金に物を言わせて揃えようとするし、メーカーもそこにつけ込んでくる。今はだいぶブームだけど、この先は短いような気がする。などとそれ

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、MVP狙いは大変だけど、がんばってみるっす！　なんちて。　（魔）

手軽に参加したい人は

HP つよさ かしこさ すばやさ こううん	全数値を足して25になるようにする

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！　住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くいてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト45は怪盗シンディ＝ハルバット、別名ぶっ壊しシンディの身柄拘束です。今回の犯行予告はネェルマイアの宝玉。この宝玉は聖刀・破骸八葉（ハガイヤツフサ）の柄にはめ込まれたパワーディーパー（増幅器）。コレがないといくら聖刀といえど攻撃力は80％ダウンとなります。持ち主はギルド北面司政官、刀将ヴェルガス（小説に合わせてみました・クス）。狙われたのが身内となればギルドのプライドに賭けても阻止せねばならないとなったようです。選択は次の3つ。①北陽宮正門警備、②宝物庫警備、③玉座の間警備。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合ははランダムで決定されてしまいます。要注意です。

締め切りは、次号本誌（64号）発売日の12月26日（消印有効）。コーナー名は「DPSど45」だけでOKです。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の66号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第64号　12月26日発売号（第60号発表＋第66号分募集）
第65号　1月16日発売号（第61号発表＋第67号分募集）
第66号　1月30日発売号（第62号発表＋第69号分募集）

今回のあて先は「DPSど45」

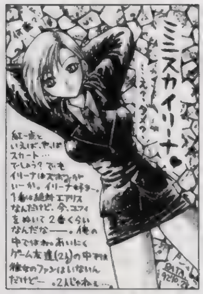
もっとこだわりたい人は

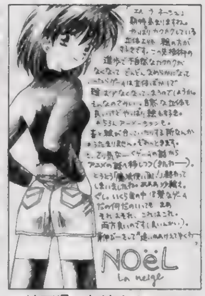
オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。
D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。
F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
P：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

次のページは59号募集分の発表

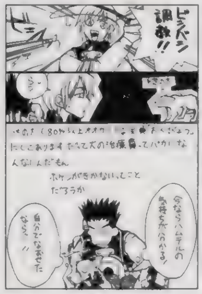

▲新潟県　RATAさん：ミニスカ良いですよね。でも逆さ吊りとかあったし……。



▲埼玉県　矢渡さん：2Dは2Dの良さがあると思うのです。当然。



まんが／田中まさし（この赤ちゃんがスゴイ魔力を秘めてですね……）・イラスト／C次郎


▲東京都　祥人さん：いつかは腐るものだから……ってびくびくしてます。



▲愛知県　JESUS さん：永遠のチャレンジャーですよね（笑）。無謀というか。


◀山形県　週末の怪人さん：迷いますよね。しょうがないですけど。お金もないし。



◀千葉県　木村吉伸さん：怖いですよね。レベル99とかですし。

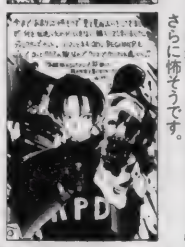


◀東京都　神無月流風さん：SLG部分がもう少し濃いと。


◀岐阜県　バカ殿αさん：バグはハードによっても違ったりしますからね。



◀愛媛県　如月二月さん：ドキドキできます。あーあーっ！



◀宮城県　NAKOさん：「2」さらに怖そうです。



▶大阪府　三枷圭吾さん：確かに。地面に絵を描いて説明してそうです。
◀千葉県　S・風雅さん：幸薄いですよね。みんな。そこまで……って感じに。どうにかならなかったんですかねぇ……。





▶神奈川県　楽柚さん：いくらなんでもな……確かに人気はないし、しようと思えば……ってオイオイ。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。ゲーセンでケンカに巻き込まれたり、格闘ゲームから突然マジな格闘になったり。結構腹の立つ話を聞いたりします。たかがゲームなんですけどねぇ……。

どの奴隷

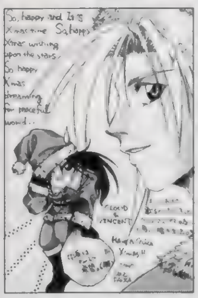
ど奴隷 DOREIIOPS

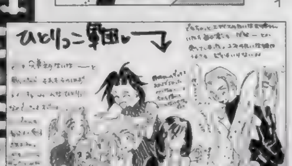
先日買った「ウテナ」の2枚目のサントラCDの音が、1枚目に比べてあまり良くなかったのがガッカリです。1枚目が割と良かったので、期待していたのですが……。アニメのCDって、あまり録音のクオリティを重視していません、残念なことですが。でも、たまに良い録音のモノがでるときがあります。ビクターからでている「マクロスプラス」のサントラは密かにおすすめです。とくに2枚目のサントラは音良し曲良しでグー。菅野ようこさんの手がけるCD（アニメが多い）は高品質な作品が多いのでチェックしておくと吉です。（ち）




◀神奈川県　佐伯まさめさん：早く出るといいですよね。デキも良く（贅沢？）。


◀北海道　ベンジャミンさん：いかないですか。デキいいですしね。カワイイですし。


◀？県　こめっとFANTAさん：ヴィンサンタは煙突好きですしね。


▲東京都　春日みどりさん：そうですねぇ。核家族化？

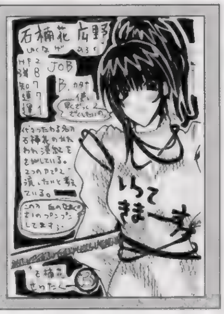
Nights of Knights

クエストナンバー42発表
59号募集分

今回の募集クエスト41はダブルニエットの聖痕の追跡。50年前のダブルニエット十字軍の東征の遺産、教会ローエンス派の聖痕文書の行方を追い、ローエンス派の目的を確認するのが目的です。さて、今回の結果明らかにされた聖痕文書とは魔王（曖昧で抽象的なその王）の復活を仕掛けた壮大な自律起動型の魔術陣でした。これが発動すると大陸の半分が失われたる予定となっていたようです。そんな仕掛けをなぜ？　理由は謎に包まれています。

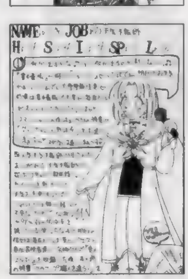
MVP

▶京都府　やまねこさん：選択は3の砂漠を経由する塩の道ルートが最も有利だったようで、MVPもちゃんとここを選択してます。刀……刃ボロボロですねぇ……コレで斬られたら痛そうです。傷口治りにくいし。女の方が男よりも血には強いっていいますから、血マニアでもいいかも（笑）。しかしパラメータ偏ってます。よく勝てましたねぇ…。

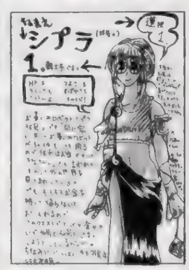



◀大阪府　えんぢまるさん：どうでもいいやって感じでしょうか？

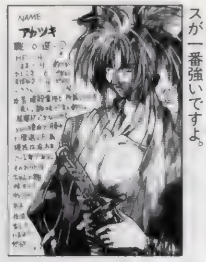

◀大阪府　真宮まゆさん：ワケわからないのはツライですよね。


◀神奈川県　白羽優希さん：かなり過密なスケジュールです。


◀石川県　マルさん：ソレはソレで楽しそうです。アリですよね。


◀北海道　シャルのさん：50体は……困るでしょうねぇ。


◀福島県　梅桃さん：胸の包み方がステキです。


◀神奈川県　G・紅牙さん：マイペースが一番強いですよ。

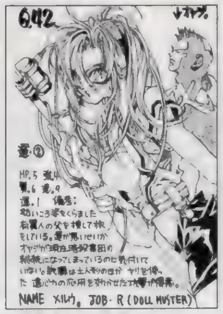

◀福岡県　リストラ忍者さん：まあ、これだけ年齢差があれば……。

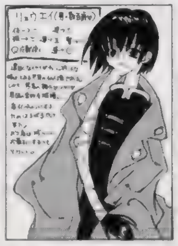

◀京都府　水荻巴さん：ちょっとしたことから壊れてしまいます。


◀京都府　水玉みかんさん：怨恨は怖いですよね。続きます。

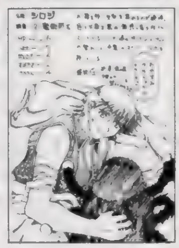

◀北海道　ふじたらさん：ついて来ちゃったんですね……。

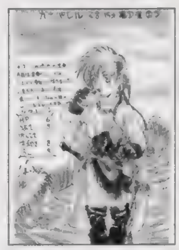

◀秋田県　市藤にたかさん：2日半しか動かないのは……悲。


▲千葉県　S・風雅さん：コンセントみたいのがカッコイイです。人形は……土？　ゴーレム？

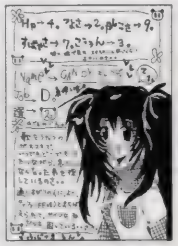

◀福岡県　雪太さん：仙人様も変わりました（笑）。悪人なんですか。

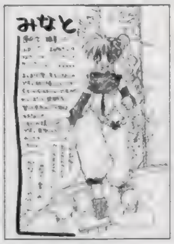

◀和歌山県　太一さん：髪で攻撃したりできるんですね？

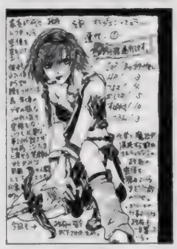

◀千葉県　秘色さん：自分は毒にやられたりしないんでしょうか？


◀北海道　TOMYさん：高所で生きる民は強いですからね。


◀茨城県　さかき和子さん：18禁ではなくて18推なのですか？


◀新潟県　藤月エンさん：ティファってことは……巨乳（バカ）？

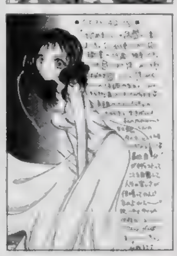

◀北海道　哀原班さん：何歳なんでしょう？　お子様？


◀福井県　マチコさん：ハガキウラもかなりいい感じです（笑）。


◀愛知県　前川やすゆきさん：毛が気になりますか……。


◀千葉県　都賀渉さん：テキ屋も大変ですよ。きっと。


◀埼玉県　眠るカバさん：かっさらうって……大変です。


◀神奈川県　ちゃたろうさん：確かになぜ？　クエストを？


◀福島県　だっふんだぁZさん：イカ釣りみたいですねぇ。

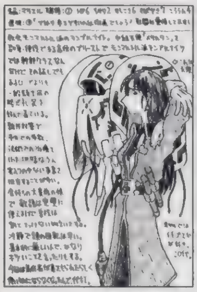
……グラフィックかっこいいんだよなぁ……きっと先に進めばもっとカッコイイんだろうなぁ……と思うとちょっと悲しくなるので買って持っておいて、やる気ゲージが上がったときに、すかさずプレイするようにしようっと。キャラデザが知り合いなことだし。クッキー……昔は犬だったのに……成長したよね（笑）。ってこんなとこ読んでないか。ロボットフリークなら要チェックなタイトルだっただけにトホホでした。アクセスとか遅いのに……。しょうがないから「FM2」でもやっとこうっと。まだ終わってないからね（あんのじょう）。あ、あとSSの「七つ風の島物語」がいい感じです。「MOON」的なタイトルなんでED見るまでわかんないけど。あぁこのまま年末に突入。「TOD」とか「チョコボ」とか「グランディア」、RPGいろいろあるし……今年もいいなぁ。ゆく年来る年はゲームでどうぞって感じ。（魔）

ど奴隷 DOREIIOPS

唐突に予定表に載ったかと思ったら次の号で密かに消えてしまい、最近また人知れず予定表に載っているという幻影のようなソフトがあります。毎号予定表を見ている人はお気づきでしょうが、PS版の「纏紅」です。移植されるのはまぁ嬉しいとして、この不安定な情報の出具合ときたら何なんでしょう。総合誌では予定にすら入ってないし、出るなら出るでとっとと出して欲しいです。あそこまで完成されていればとくにいじるところもないだろうし。でもやっぱあのグラフィックだけは直して欲しいです。（ほ）

冬なのにあまり寒くありません(原稿執筆時)。地球温暖化っていうのはかなりマジなのでしょう。だってオレが小さかった頃の12月っていったら木枯らしピープーで氷ガンガン、スケートもどきもできたもん。東京で。2月には必ず雪がふってたしね。ヤバイなぁ……四半世紀、半世紀後には札幌あたりが東京の気候になってたりして。寒いの好きなんだよなぁ。ちぇ。アラスカにでも移住するしかないのか？　よし、仕方ないのでコロニー落とした！　ってソレじゃ核の冬がくるだけだっての（笑…えないね）。
（魔）

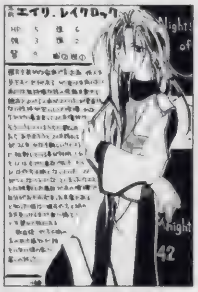
気になってた「フロントミッションオルタナティヴ」、結構やりました。ちょっとガッカリな感じです。まあ、ED見たワケじゃないんで偉そうなこと言えませんが、8面を7回繰り返して自軍の損害0でクリアできなかった時点でやる気がなくなってしまいました。ちょっとやれること少なすぎ。行く場所の設定と攻撃するかしないか(プレイヤーの目標の選択不可能)だけじゃ、勝敗は運に頼るしかないワケで……敵ソレなりに強いし。まあ、オレのプレイしてたサンプルROMはマスターじゃないらしいと言うことだったのでもう少し変わるのかな？　なんて思ってたんだけど……製品版でもあまり変わってないらしい。ホモとか性転換とか男らしすぎな軍隊世界もちと引くよね。いくら現実がそうだとはいっても。未来なんだから女性士官数も今より増えてると思うんだけどなぁ。そりゃないっよって感じ。でも

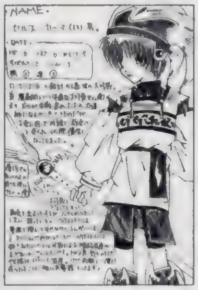

▲大阪府　雨宮五月さん：教会の人はいろいろなモノに縛られて大変です。

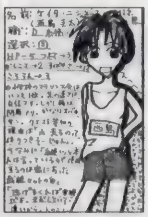

▲福岡県　櫻璃さん：能力さえあれば大丈夫なのです。生き残れますよ。


▲神奈川県　如月龍牙さん：ガーちゃんというとガーゴイルもあまり怖くない。


▲福岡県　リンチンチンさん：コナンがライバルですか。まだ子供？


▲埼玉県　十槻久也さん：意地を張っても……ねぇ。悲しいことになってます。

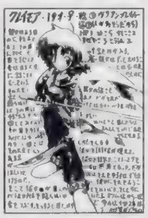

▲和歌山県　日向アキラさん：親に売られるのはダメージ大きいですよね。


◀宮城県　ぺーちゃんさん：ランニングは……斬られたら一発ですね（涙）。


◀京都府　アゲハさん：今は彼らをネイティブアメリカンと言います。

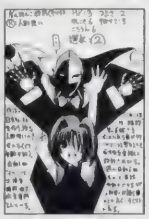

◀徳島県　YuKo・Tさん：何かとお金が必要なわけです。健気に生きるために。

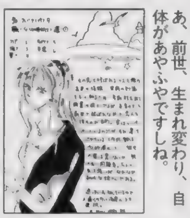

◀栃木県　ゆきさん：トラブルメーカーは確実に事件に巻き込まれますから。


◀岩手県　石田知広さん：パラメータは25までOKなんですが……わざとですか？


◀和歌山県　田中瑠美さん：飛んで逃げられたら追いつけないでしょうねぇ。


◀埼玉県　矢渡さん：戦闘のスキルも高かったわけですね。怖そうです。

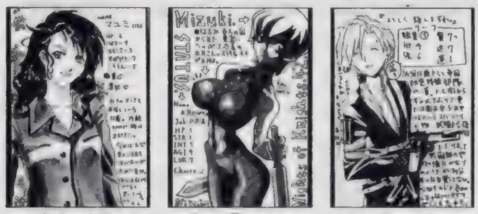

◀埼玉県　唯一さん：攻撃力も当然UPしそうです。ムチャクチャ賢いとか？


◀富山県　高原なぎさん：まあ、前世、生まれ変わり、自体があやふやですしね。


◀岩手県　く↓にゃさん：何となく楽しげでいいです。ハガキ全体が。強い？


◀千葉県　MAKOTOさん：気づいてしまえば……きっと何かが始まるはずです。

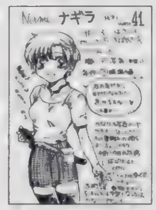

◀埼玉県　民井実佐さん：差別は厳しいですよね。昔は村八分や私刑なども……。

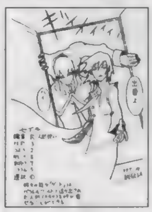

▲北海道　広瀬川秋人さん：最近の若い娘は……。
▲栃木県　KAZさん：全身タイツでさらに倍な乳でした。
▲茨城県　美波さん：弾丸がないと……さすがに銃役立たず。


▲神奈川県　走馬あづみさん：やっぱり筋肉疲労？
▲京都府　紫狼さん：クソガキなのに強いってヤツですね。
▲東京都　祥人さん：楽しそうです。あまりに楽しそうです。


▲秋田県　石井洋美さん：サイズもキチンと計ってます？

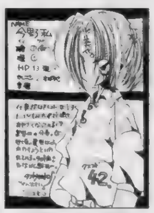

▲滋賀県　ごぢうりさん：でかいんですね。それも修行。

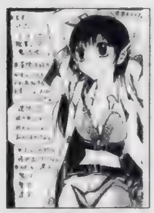

▲大阪府　真宮まゆさん：ミニスカはどうでしょうか？

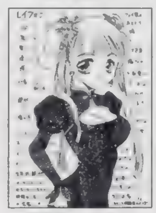

▲香川県　蓮葉さん：どこでもドアのように……いきません。

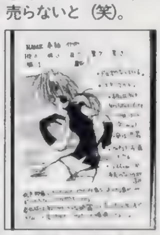

▲沖縄県　良津さん：戦うの好きそうですよね。かなり。


▲富山県　りんりんさん：なぜセーラー？親の趣味？

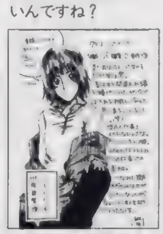

▲千葉県　柴田恭子さん：ゲームソフト売らないと（笑）。


▲兵庫県　SATOMIさん：楽しそうです。チャックが……。


▲京都府　月子さん：おごりっぷりがいいんですね？


▲宮城県　水輝立さん：身長小さいですねぇ。大男多いし。


▲東京都　佐藤真奈美さん：いさぎ良い気もします。


▲東京都　卯月渉さん：もっと上手くやれば……（笑）

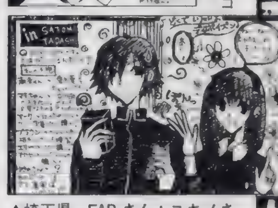


まんが／山形県　週末の怪人（何もそこまで……って感じです。ちょっとトホホでしょう）


◀福島県　日下部紫さん：山はヤマヨさんとかになるんでしょうか？


◀千葉県　渚さん：寒い人多いですよね。薄着というかなんというか……。


◀秋田県　市藤にたかさん：ゲームもソコソコいけてます。超押しではないですが。


▲埼玉県　FARさん：ユキノさんはわかりませんねぇ。

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい(どのコーナー向けのハガキでもOK)。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選はなし！　数字は2231でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、同じ数字はなし！：ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近住所不明多いです！ 注意！



まんが／猫有馬（何があったんでしょう……なかよくね）

GMCD News

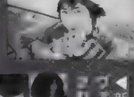
今回のオススメは、「トゥルーラブストーリー～Remember My Heart～」の主題歌、「きみとぼくのうた」。歌うのは、「トゥルーラブ～」の桂木綾音役でおなじみの菊池志穂さん。愛らしい歌声が印象的なアップテンポなポップスに仕上がっているぞ。

現在発売中
・「街 オリジナルサウンドトラック」¥3,568（税込）ファーストスマイルエンターテイメント
・「CDドラマ 電脳戦隊ヴギィ'ズ★エンジェル外伝 進め！スーパーエンジェルス！其の四ミディがゆく！」¥2,548（税込）日本コロムビア
・「CDドラマ プリズムコート」¥2,854（税込）

12月17日発売
・「ストリートファイターIII 2ndインパクトジャイアントアタック オリジナルサウンドトラック」¥2,548（税込）ファーストスマイルエンターテイメント

12月17日発売
・「きみとぼくのうた／菊池志穂」¥1,020（税込）ワンダーエンターテイメント

12月21日発売
・「まじかるで～とサントラ」¥2,550（税込）ZUNTATA RECORDS



▶菊池志穂さんのデビューシングルなのだ



◀新曲や、アレンジ [illegible] 録

ゲームソフト激論座談会

「話題にならないゲームが多いと思いませんか？ まあ、読者人気なんかもあるとは思うんですけど、DPS誌上に1度も登場しないで消えていくソフトが多すぎます。中にはソレなりにイケテルものもあるのでは？ これでもう完璧って感じにならないですか？」北海道 シニカルカムイさん：

魔：うぃっす。PSはねぇ……ソフト数が多いから。

ち：雑誌でフォローしきれないっていうのは確かですけど。

魔：まあ、他は知らないけど、DPSはライターレベルで「面白い」とか言ってるとその意見が誌面に反映される＝ページが取れることも多いから、それなりにフォローされてると思うんだけど……。

う：まあ、それにしても多いですな。多すぎ。

ほ：業界以外で全部のソフト買ってる人っているのかな？

魔：日本は広いからいるかもよ。

「PSの新型が発売されましたがPS2は本当に出ないんでしょうか？ 今新品買って、来年の春とかに……なんて事になったら悲しすぎます。オレってば貧乏だし。初代のPSくんが壊れそうなんで焦ってるんですよ」神奈川県 ロゼントリッツァーさん：



◀大阪府 パラノイアさん：「II」はきっと……。いえ、まだわかりませんが。どうなんでしょう？

ち：新型。また値下げですな。

魔：さすがに限界かなってとこまで来たよね。ジワジワと。

う：とりあえず、今年冬にこの新型を出したってことは、来年の春にPS2なんてことは……。

魔：絶対ないだろうね。オレ的にはPS2は別に新しいCPU使わなくてもいいから、グラフィックメモリ6倍くらいにして、CD16倍速（現行機種は2倍速）にして、ACアダプターにさえすればいいけると思うんだけど。

ち：それなら現行のソフトとの互換性もバッチリだしね。PS1.5って感じかな。

う：SSの4M拡張ラムを使った「XメンVSストリートファイター」のアクセスの速さ（というかアクセスしない）、グラフィックパターンの細かさはもう……ムチャ。

魔：別にPSはPS、SSはSSで楽しめばいいんだけど、もしもPSにメモリがあれば、確実にもっとスゴイソフトが出てくるだろうからなぁ。

ち：TV画面の表示能力って大したことないから、それくらいメモリがあれば、多分大丈夫だよね。これ以上スゴイポリゴンってそんなに欲しくないでしょ？ みんな。もうほとんど実写と変わらないレベルにならない限り。『FFVII』のムービーシーンのポリゴンキャラがゲーム中でグリグリ動かせたとしてもあんまり感動はないと思うんだよね。どうせ縮小されて小さくなっちゃうワケだから、いいなと思うのは近づいて拡大された時だけ。格闘ゲームくらいかなぁ？ そのマシン能力が生かされるのは。ハイビジョンが主流になるとまた変わってくると思うけど。

ほ：個人的にSSはキライだから、PSにはドンドンスゴクなってもらわないと困るな。

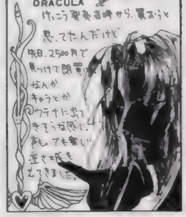
魔：その辺、ソニーは考えてると思うんだけど……さて、その辺どうなるのかなぁ？ 大容量メモリやFD、キーボードに通信対戦モデムなんかもあったらいいのに。

「ゲームの楽しみって何でしょう？ いや、これまで楽しいなぁとしか思った事がなかったんで。ちょっと考えてみました」千葉県 カラスミートさん：

ち：いろいろあるよね。1人でプレイしてイロイロ発見する楽しみ。

魔：クリアする楽しみにやり込む楽しみ。対戦する楽しみ。

う：みんなで1本のソフトをプレイして話をする楽しみっていうのもあるね。いろいろ試してみてその結果を報告しあうの。



◀福岡県 毛の雲さん：クサイ芝居度200%ですから。胸ははだけませんけど。スポーツカーに乗って。

ち：そういう情報を基に育成したキャラ同士を対戦させるとか。

魔：ゲームのスゴイ所は1人でも多人数でも楽しめるところだよね。小説とか映画とかじゃ感想を述べあうことはできるけど、情報交換はできないから。

ほ：うむ、スゴイ。

「ギャルがいればいいのでしょうか？ なんか最近飽きてます。安易なGゲームばかりしていたからでしょうか？」福島県 ナオキーさん：

ち：安易なのはね、確かにムカツクよね。限定版商品とか。

魔：まあでも「フロントミッションオルタナティヴ」みたいに全員男でホモとか性転換ありって方向性もイヤだけど。

う：ゲームプレイヤーの多数は男なワケで……大多数の男は女が好きなんだから、やっぱ考えてほしいなぁ。

ほ：「パワードール2」みたいに全員女の子とか？

ち：アレはアレで偏ってるけど。まあ全員男よりは……。

魔：女の子のプレイヤーだって、全員男より女の子が混ざってる方が遊びやすそうだ。

ち：『アンジェリーク』とかの恋愛SLGならともかくね。

お笑い4コマ道場

天地14cm
この大きさにおさめてね！
左右6cm

4コマは楽しければ勝ち！ ルール無用の悪党もOKです。DPSどはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。そろそろまたとてもステキなアレが貴方の元に訪れます。（魔）

4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！ 例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？ しかもその場合、イラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！ スゴーイ！



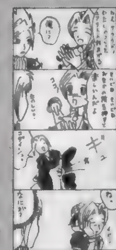
◀東京都 樹村 Sさん：頭上から鳥にフンを落とされないように注意しているわけですね？



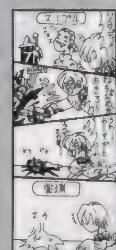
◀岐阜県 田中将司さん：基本的にその2つでしょう。新作って何作るんでしょうねぇ？



◀宮城県 NAKOさん：こう見えても戦士なのですから！ ～よね、って繰り返す辺りが彼女っぽくてステキです。



◀岐阜県 コージンさん：ピカーっと同じ様なモノ？ シュって縮まるところに電子ボイスを感じます。



◀群馬県 小川明さん：まあ、狩ってしまったモノは仕方がありません。どんな武器になりますかね？



◀熊本県 鯨子さん：あまりにも似ている髪型とイルカ。ドルフィン～ってやっぱりあの髪型から付いたんでしょうかねぇ？



◀福岡県 一ヶ谷まみさん：まあフールならやってもおかしくないです。妖精さんもゴキ食べてましたし。



◀熊本県 鯨子さん：チョコボに頭ザクザクは痛そうです。メテオもくらいながら。



◀東京都 稲葉那智さん：やはり全ては魔晄炉のために。魔晄風呂とか。魔晄まんじゅうとか、魔晄コーラとか、魔晄鉛筆とか。



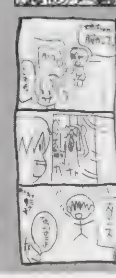
◀北海道 暮新さん：準備にイロイロあるのでしょう。大変です。導火線にカバー付けてやればいいのに。



◀大阪府 哀さん：捕まりそうですよね。オバカさんだか。偉そうにしてもまだ子供。



◀千葉県 教さん：まあ当然クビでしょう。遊べてたモノが遊べなくなっちゃうワケで……。



◀東京都 雅之助さん：何だかわからずに「ペルソナァー！」叫びたくなるモノです。コスプレ？



◀福岡県 リンチンチンさん：怖いです。かなりなんと言ってもつけ狙われそうで……顔大きいですしね。妙に。

やん……」。結構自分ではやり込んだつもりでいたんですが、まだまだでしたね。とりあえず手近なところでも、（魔）さんとかバイトのS木さんとかの方が全然やりこんでるの。この事実に反省した俺は、新たな「ポケモン」カートリッジを購入し、一から出直し。ちょうど一緒に取材に行った（さ）さんがミュウをもらったのをきっかけにまともに「ポケモン」をやり始めたこともあり、再び最初からプレイを開始しました。すると、しばらく熱の冷めていた（かつて一緒にプレイしていた）ライターのTAC☆さんも「ポケモン」を持ってきて、さらに同じくライターのユカちゃんも新たに始め、ここへきてライターテーブルは妙に「ポケモン」づいてます。とかやっていると、きっと（魔）さんが「俺もまぜろよ～」とかいってやってくることでしょう。多人数でやった方が楽しいから、みんなでやりましょうね、（魔）さん。（平）

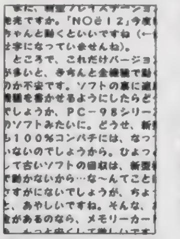
これから恐怖の年末進行が始まります。また、家に帰れない日が続くのかと思うと大家に「家賃まけてくれ」と言いたい気持ちでいっぱいです。そういえば、今住んでいる所も飽きてきたので引っ越そうかなとも思うんですが、何せお金がないのです。それに家にあるもの全部運ぶのもめんどくさいし……。まぁ、再来年まで契約があるのでそれまでにお金を貯めましょう。でも今度、両国にも地下鉄ができるらしいし（確か、都営12号線だったかな？）。便利になりますなぁ。これを聞くとちょっと考えます。（う）

PSの「闘姫伝承」がかなりいいデキです。10人もの新キャラ（ほとんどがパターンが同じで、グラフィックが微妙に違うだけなんだけどね）がプラスされたのはスゴイ。ちび子の裏キャラ、ロボちび子と貧乏ちび子はかわゆくていい感じ。でも、マイキャラはレイカ。レンダリングではなく、ちゃんとアニメ版もあるので満足です。（平）さんはブラックライヤがいいといってます。困ったものです。きっとハイウエイスターもレイカも好きに違いありません。まぁ、何でもいいんですな、彼は。やれやれ。（う）

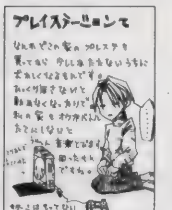
PS 拡張計画

不景気な昨今、モノを取る手も凍りがち。欲しい商品は数あれど、本当に欲しいものは何なのか。悩み悩んでしまいます。遊ばないもの買ってもしょうがないんですよね～。冷静に考えてみるとね。（ち）も既にウン万円もソフトを死蔵させてます。実に無駄ですね。

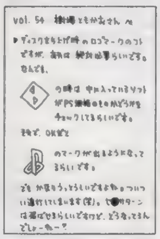
神奈川県の〇さんから、調子の悪いビデオへの対処法を頂きました。ありがとうございます試してみます。ヘッドの軸に問題有りということなんでしょうかね、ノイズに関しては。今のところノイズの状態が良好なビクターのXZ、XG（富士のS録りも割と良い）テープを使うことで対処してますが、何回か使用したテープだとノイズが出なくなります。ちょっと不思議です。何故でしょうね？　そんな単純な問題なんでしょうか？


▲愛知県　MASAさん：ソフト回収もお金かかりますしね。


◀東京都　冨玉結魔弾さん：そういえば無いですね。脱ぎ将棋。

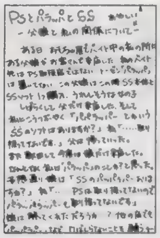


▲大阪府　パラノイアさん：なにか寂しくなりますよね。

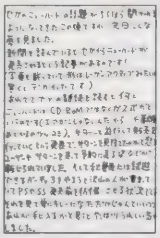

▲大阪府　せらぴぃちこさん：実はもっとイロイロあるらしいです。

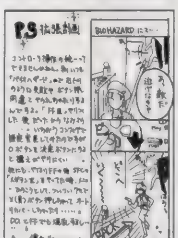


◀神奈川県　白羽優希さん：危ないですねぇ……かなり違法です。



▲神奈川県　スパイダーさん：勤違いから子はぐれるわけです。


▲埼玉県　跳べ！〇んこさん：ガス式のゲーム機って一体……？



◀富山県　高原なぎさん：統一はゲームの自由度が失われる…困りました。

前号に引き続き、「卒業V」報告。やはりいまだに飽きず、ポツポツ進めております。前号以降、横山、戸塚、桜井と終わりまして、残るところは5キャラ。ただ……戸塚ついやっちゃったからなぁ。あとは全キャラコンプリートするのに、心の支えが石橋だけ。むぅ、ちょっとつらいところですな。まぁこのゲームの場合、本来あまり好きでもなかったキャラが、やってくうちにかわいく思えてくるので何とかなるでしょうが。このゲームと並び、現在マイブームとなっているのが「ソウルハッカーズ」と「ポケモン」です。前者はまぁいいとして、問題は後者。実は俺、電撃N64で代表として、スペースワールドで開催された雑誌編集部対抗ポケモンリーグなるイベントに参加したんですよ。結果はまぁ、フロックが続いて準優勝まで行けたわけなんですが、そこで思ったことが一つ。「俺、まだまだてーんで「ポケモン」アマいじ

他機種のことも話したい

今年の年末のコンシューマは、例年に比べると楽しみなゲームが少なくて寂しいです。その分パソコンソフトが充実。でも、パソコンのゲームって高いんだよねぇ……結局、貧乏？（う）

SS　前号で（平）さんも誉めてましたが、「ソウルハッカーズ」が面白いです。TVCMもやたらやってるし。もうそろそろ終わりそうなんですが、今年の正月ぐらいにまた最初から始めちゃいそうです。あと、「悪魔全書第二集」を買うと抽選で貰える「エクストラダンジョンCD」がものすごく欲しいです。当たるといいなぁ。そういえば、「X－MENVS」の4Mラムスゴイですねぇ。ほとんど読み込みしませんし。今後、ラム対応のゲームが楽しみになりました。

パソコン　12月は「シークエンス・パラディウム」と「マスターアーク」が楽しみ。前者が「パワードール」のファンタジー版（もちろん工画堂）で、後者が私の好きな「マスモン」シリーズの最新作です。とくに「シーク」（こう略すと18禁ゲームみたい）は、ファンタジーながら巨大ロボットもので、しかも育成の要素がある戦術SLG。これは買うしかないでしょう。18禁ゲームでは、「無垢2」と「アリスの館4・5・6」、「帝都奇譚」がオススメです。

ネオジオ　タメです。「月華の剣士」の鷲塚慶一郎がタメキャラだったのです。私は、基本的に格闘ゲームでのタメの必殺技というのはニガテなのです。今までタメキャラには手を出さなかったのに……。まぁ、これを機会に練習しますか。トホホ。でも、1つだけコマンド技があるみたいだし……。うむ。新撰組で世界を狙おう（どこの？）。

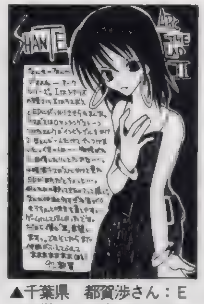
その他　何故か編集部で「ポケモン」が再び流行り始めています。N64で発売される「ポケモンスタジアム」が気になっているのでしょうか？　私もスーパーゲームボーイを買って、ピッピのミナコを育てましょう。「金」と「銀」も出ますし。そういえばピンクのGBポケットも欲しいし……。何だかGBってスゴイです。

クソゲーマー万才

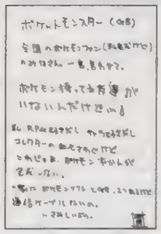
『アルナムの翼』。3年前、私の年末と正月を奪ったソフトの続編。今度は3枚組。もうレビューはやりません。あの悲劇はもう……。（う）

クソゲーではないんですが（少なくとも（平）さんと私の中では）「卒業V」にハマってます。『ソウルハッカーズ』の合間にちょこちょこプレイして、かれこれ4回はクリアしたでしょうか。友人に勧めても「『クロスワールド』の続編だろ」といって相手にしてくれません。いや、やらず嫌いはイカンですなぁ。前作がイマイチだったとしても、その続編も……とは限らないのです（その逆はよくありますが）。って、ここで友人に文句言ってもしょうがないですな。直接言えって感じ。

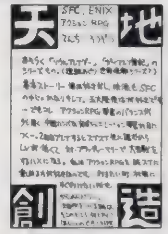
何となくフラフラと「まじかるで～と」を買ってしまいました。いや、そんなに欲しかったわけではなくて、（平）さんが欲しがっていたなぁと思い、つい発売日に店に行って探してしまいました。が、無かったので店員さんに聞いても良くわからないといわれたので、まぁこれはしょうがないとあきらめて帰りました。しかし、店を出て100メートル行ったところで店員さんが「お客さんこれですか！」と手に「まじかるで～と」のソフトを持って追いかけて来るではないですか。ソフトがソフトだけにちょっと恥ずかしかったですけど、ここまでされたら「もういらない」とは言えず、買ってしまったわけです。まぁ「電車でGO！」の体験版も付いてたし、お得といえばお得なんですが……。ふにゃ。



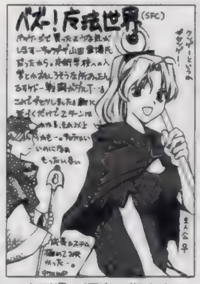
▲千葉県　都賀渉さん：EDは厳しいですよね。そこまではOKなのに。

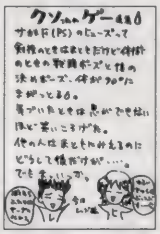


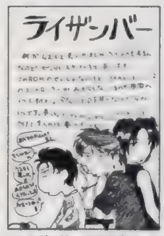
▲東京都　睦月麗さん：床部みたいな環境ないですよね。



▲神奈川県　あぢあの華さん：デキは悪くないんですよねぇ。


▲山形県　週末の怪人さん：多いんですよねぇ。エンカウント率。

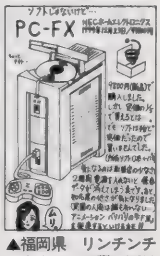

▲愛知県　ファイサトレさん：ステキです。コダワリです。



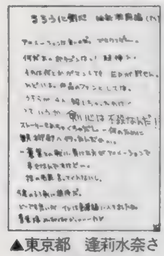
▲北海道　川崎恵介さん：編集部でも何人かしかクリアしてません。

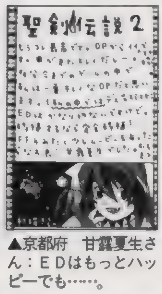


▲愛知県　MASAさん：ギリギリですよね。やはり。それがステキなのです。

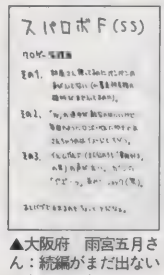


▲福岡県　リンチンチンさん：1万円以下は安いでしょう。


▲東京都　逢莉水奈さん：RPGはどうなんでしょうねぇ？



▲京都府　甘露夏生さん：EDはもっとハッピーでも…。



▲大阪府　雨宮五月さん：続編がまだ出ないのもちょっと……。



▲兵庫県　美夕さん：ポリゴン顔は怖すぎます。さらに「Ⅱ」が……。



まんが／埼玉県　うに（それは誰もがイヤな気がします。確実に）

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●プレイステーションクラブフェスティバル開催！

これから発売される新作を一足早く体験できる「プレイステーションクラブフェスティバル」が、11月15日・16日の東京会場を皮切りに、福岡・大阪で開催された。東京会場では、500台を超えるPSが設置され、多くの人が新作を楽しんでいた。12月20～21日には札幌で開催されるので、年末発売のソフト選びに迷っている人や新作のデキが気になる人は行ってみよう。

・開催日程
12月20日～21日
・開催場所
月寒グリーンドーム中央ホール

●『ソウルマスター』モンスターコレクションキャンペーン開催中！

光栄から11月20日に発売された、PS用ソフト「ソウルマスター」の発売を記念して、「ソウルマスター」モンスターコレクションキャンペーンが開催されている。ゲーム中に登場するモンスターを50体以上集めた写真を送ると、抽選で200名に光栄のPS用ソフトをはじめ、豪華賞品をプレゼント。詳しくは、ソフトに同封されているハガキか、光栄のホームページ（http://www.koei.co.jp.）にて。


▲上位3名には、田口順子オリジナルイラスト色紙がプレゼントされるぞ！

近所でとあるゲームを買ったら、初回特典が貰えなかった。店員に聞いたら、「うちには、ない」とか言われた。領収書まで切っておきながら、特典が付かないならいらんなどというのもアレなので、その場は諦めたが、なんかもの凄く損した気分は拭えない。決して、決して、特典のために買っているワケではないのだが、普通もらえるものが貰えないってのは何か気分悪いですね。あんまり悔しいのでゲームは封も切ってません。っていつものことか。やっぱ特典欲しいなら面倒でも秋葉原ですね。（ほ）


■魔王30才くん：爆裂バカ。職業ムダ使い。パソコン周辺機器購入計画発動中。どうしようかな。


■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。原稿も遅れません。ステキ。


■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。忘れたね、原稿書くの。


■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。家でコソコソ遊んでるね。ゲームで。

まんが／宮須弥（どうなんでしょうねぇ？ 本当の所は）・イラスト／岩瀬さとみ



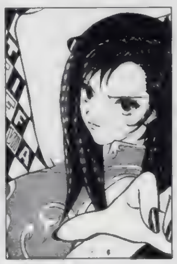

▲北海道　香月りんさん：ヒーホーくんだけじゃ弱い気もしますが(笑)。


▲神奈川県　佐伯まさめさん：みんな戦ってます。己の誇りを賭けて。


▲兵庫県　SATOMIさん：トレーディングシステムでオリジナルキャラを！


▲宮城県　水田霙さん：人間に変身しなくてもカワイイですよね。


▲千葉県　都賀渉さん：文字入力が厳しいです。キーボードがあれば……。

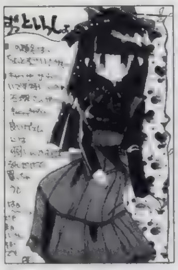

▲福島県　斑さん：ルパン系なティファさんなのです。



▲神奈川県　楽柚さん：カパッであいたら可愛かったんですが。



▲東京都　ぷうのすけさん：ボールで遊びたい年頃ですからね。


◀栃木県　めもるんさん：良いゲームになるといいですねぇ。女の子はカワイイんですから。

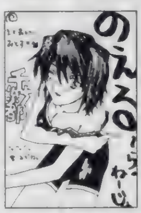

◀静岡県　テツコさん：女の子もゲームしてOKだと思いますよ。やり込み得意ですよね。


◀埼玉県　大類敦士さん：つらいところです。


◀富山県　藤沢あきらさん：ちょっと怖いです。


◀東京都　無敵竜しるくさん：実物、胸見えてますが。


◀千葉県　都賀渉さん：いろいろあるとよかったんですが。


◀三重県　eDeNさん：おとすとはしないよ(笑)。



◀埼玉県　悠久琥珀さん：ステキです。いい感じです。


◀大阪府　パラノイアさん：み、味方なんですけど……。


◀埼玉県　大類敦士さん：謎のおやじは……誰でしょう？

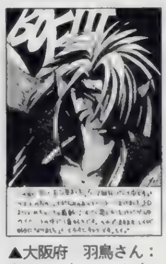


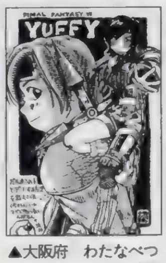
▲愛知県　とものさん：主人公、暴れん坊な感じですしね。絆創膏はればいけますね。


◀大阪府　ひなせゆきさん：よく見ると美人……なんでしょうか？ それは謎のヴェールに包まれてます。ウィヴェール。っていうかギャグでした。



◀埼玉県　ちったんさん：サンプルだとかなり戦闘が……らしいです。マスターで直っていることに期待しましょう。


▲大阪府　羽鳥さん：女の子人気はレイが一番のようです。



▲大阪府　わたなべつとむさん：うちの付録さえあれば……。


▲大阪府　わたなべつとむさん：イベントも欲しかったです。



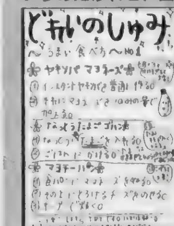
▲神奈川県　佐伯まさめさん：ラピュタ説が浮上中です。

奴隷の趣味

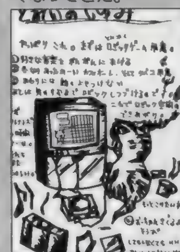
趣味といえば自分の愛するモノということになります。では今日も街角で尋ね歩くことに致しましょう。あぁ貴方の愛するモノはなんですか？　教えられたい教えたい。　　（魔）

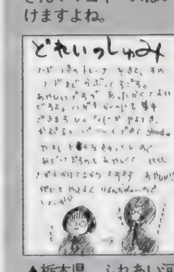
「私はラジコンが趣味で、タミヤの大会なんかにも出たりしてたんですが、最近、オリジナルモノを作り始めました。自信作はピカチュウ型ラジコン。ピカチュウが足下を動き回ります。欠点は最高スピードを出すと、壊れそうになること(笑)。あと、ノートパソコン走らせたり、PSのケースを5枚くらい重ねたモノを走らせたり……我ながらバカだなぁと思ってます」長野県　法条なかめしさん：

ラジコンはいいですよね。男のロマンって言うか(笑)。昔、オレもタミヤさん主催の雑誌社対抗レースに出てました。最近は……やってないなぁ。編集の宮田さんとやろう！というのだけれど、宮田さんはウソツキだからなぁ……なかなか実現しません。操作上手くなると嬉しいんですよねぇ。あ、なんとなく今、心の中でマイブームになりつつあるので、また始めようかな。F1？　オフロード？　やべ……マジでやりたくなってきた。

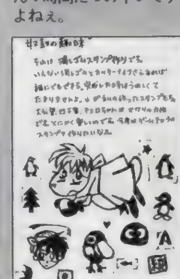


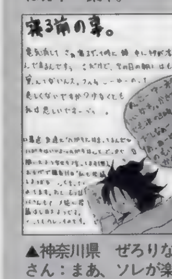
▲神奈川県　モロスケさん：マヨネーズはいけますよね。


▲大阪府　パラノイアさん：時間たつの早いですよねぇ。

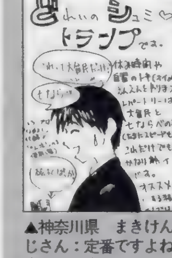


▲栃木県　ふれあい河内さん：います……かねぇ？　集中。

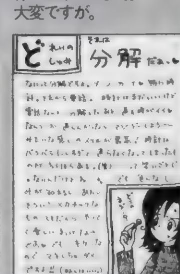

▲愛知県　朱楽綾さん：作って下さい。消しゴム大変ですが。



▲神奈川県　ぜろりなさん：まあ、ソレが楽しい気もします。



▲神奈川県　まきけんじさん：定番ですよね。楽しいですし。



▲愛知県　藤崎あすかさん：直せないのは厳しいですねぇ。

イといいます。なんだかんだ文句を言いながらも、このゲーム好きなんですよねぇ。横山さんがカワイイし、おしとやかだし。ちなみにこの原稿を書いているパソコンの壁紙も横山さんです。さて、話は変わって「ソウルハッカーズ」。もうやめられないほど面白いです。徹夜でフラフラになって帰っても、2、3時間プレイしてしまいそのまま寝てしまう……というパターンが続いています。COMPの「コペルニクス」というインストールソフトを使った合体を始めると、事故でレベルの高い悪魔ができていい感じです。ただ、なかなかストーリーが進まないのは問題ですが……。それはそうと、業魔殿のメアリちゃん。何だかストーリーが進むたびに話しかけると、セリフがどんどん変わります。感情が芽生えてきて、だんだんかわいくなっていくのがステキ。ヴィクトルさん、私の仲魔・ヒラキチと交換してくれませんかねぇ。（う）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト

■うききくん：キミも家のパソコンを買い換えないと。ノートパソコン持ち歩いてるしね。

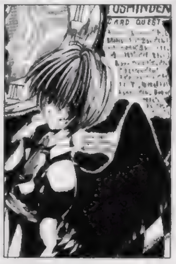
■さとちーくん：年末進行でかなり辛そうだけど、まだまだ辛くなれるハズ。キミは。

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。「TOD」サンプルでハマってるね（笑）。

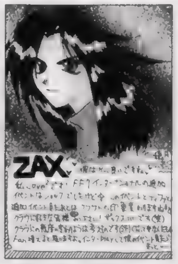
■平吉くん：『ポケモン』公式ルールだとレベル50平均じゃないとダメなんだもん。オレの99ばかり。ハミでちゃいました。



▲北海道　めたるさん：今年はないですねぇ。寂しい気もします。



▲大阪府　ひなせゆきさん：未定なんですけどね。どうなるんでしょう？

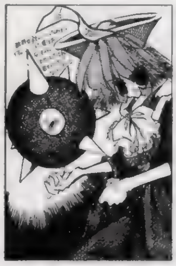


▲神奈川県　穂月たくみさん：クラウドは……しょうがないんですかね？

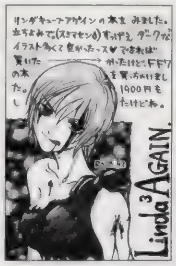


▲京都府　水荻巴さん：リンはどこから付いたんでしょう？


▲鹿児島県　かうち沙耶さん：じゃれつかれると毛とか付きそうです。


▲宮城県　水輝立さん：お姉さん……人間に戻れるんでしょうか？


▲静岡県　うりあーらさん：デキいいですよ。買ってソンなしかも？



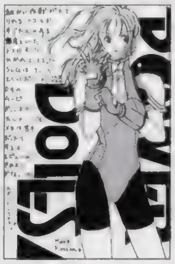
▲新潟県　RATAさん：高いんですよねぇ。攻略本関係。揃えると……。

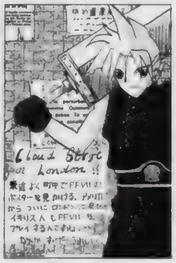


▲宮城県　NAKOさん：死ぬ死ぬ。何度もやれば上手くなります。

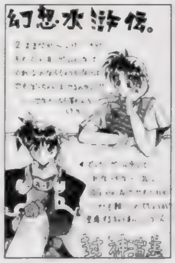

▲熊本県　水無月さん：そうでもないような……気もします。


▲埼玉県　○んこ出撃すさん：チョコカワイイし強いしで文句無しです。


▲岡山県　綾千さん：いいですよ。硬派SLGが好きなら。



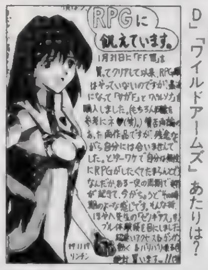
▲イギリス　まいけるさん：英語版どうなってるんでしょう？



▲埼玉県　夜白巽さん：似てますしねぇ（笑）。キャラ多いし。



▲宮城県　中館さん：書いた分だけ上達してると思いますよ。



◀福岡県　リンチンチンさん：「TOD」「ワイルドアームズ」あたりは？



◀大阪府　クラゲ2号さん：寒いでしょうねぇ。あの服は。



◀北海道　広瀬川秋人さん：人形は怖いですよね。ホドホドに。


◀滋賀県　ネコイさん：プレゼントフォーユーって感じです。



◀京都府　月子さん：ほどくとどうなってたんでしょうねぇ？


◀東京都　斎藤岬さん：3回楽しめるのがなのです。

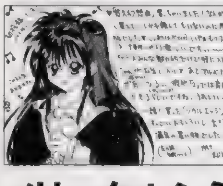


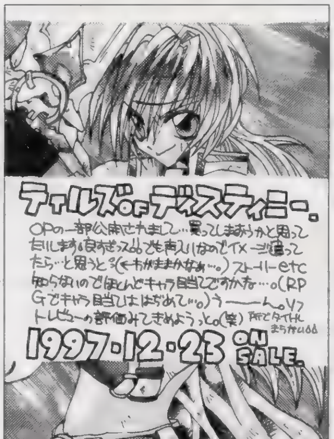
◀茨城県　陸奥守RaNo!!さん：自分でクビ締めながら歌ですか。


◀北海道　ふぇろもん王さん：ピカチュウでもなく。はかせぇ……。



◀大阪府　八瀬ななみさん：迷わなくなりましたよね。矢印出るから。

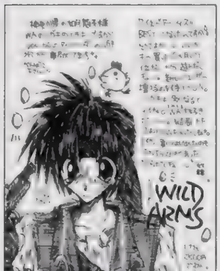

◀東京都　まじんさん：安く買えるのはいいことです。



▶千葉県　柴田恭子さん：声、イメージバッチリだと思うんですが……戦闘しゃべりまくりなので気にする人はつらいかもデス。



▲茨城県　美波さん：こういう実際の体験って後々まで残りますよね。それこそバイトとか。いろんな事を身体で知っておくのはいいことだと思われます。特に若い内に。



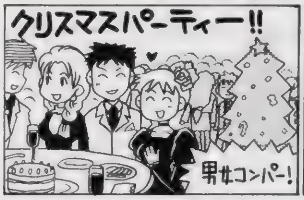
▲福島県　はちがつ柚さん：ベストになるとたんに買いやすいですよね。

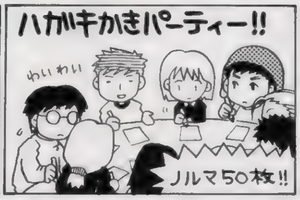

▲福島県　勇魚さん：ハガキで顔色悪いのはちょっとまずい気も……トホホです。

「卒業V」をプレイしていて思ったんですが、あのシチュエーションはスゴイですねぇ。ふらっと南の島に1人旅でやってきた主人公。そこには15人のカワイイ女子高生がいて全員と仲良くなる……。しかもいきなり一緒のテーブルでご飯食べてるし。私なら顔と名前が一致するまで1週間ぐらいかかりそうですが…… 大体女子高生が15人で1カ月も旅行するというのがなによりスゴイです。まぁ、ゲームの設定に文句付けてもしょうがないですが。でも、ちょっと南の島に行ってみようかなぁ…って思ったり（いないって）して。それにしても、夕食時の目の前に皿一杯のタコ焼き（たぶん）を置かれても嬉しそう。私なら怒りますが…。あと、釣りゲームで失敗したときの谷の顔も変で面白い。（平）さんはどうしてあんなに嬉しそうなのでしょう。志村ならわかりますが…。よっぽど嬉しいのでしょうか？

メリークルシミマスハガキ！

さりげなく駅前で配られたポケットティッシュ。そこにはハガキを書いて高収入、というチラシが挟まってました。今考えればあんな甘い言葉にダマされなければ……。もうボロボロです。身も心も。あの時ちゃんとPSの奴隷にハガキを書いていれば、1日50枚の投稿が可能だったのに……もうボロボロです。多分このハガキが最後となるでしょう。私がこの世に生まれて描いた命の結晶といえる集大成です。もうボロボロです。ハガキ……。描い……。







コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation VOL.62 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（P163のプレゼント記事を参照）の番号と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、12月25日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.60

①と②は236ページで発表しています。
③「ときめきメモリアル～おしえてyour heart～シールバージョンプラス」プレミアムポスター
吉良博（広島県）中山義輔（香川県）
赤星奈緒人（兵庫県）
④「ファイナルファンタジーⅦ メモリアル・コレクションズ
馬野千佳子（福岡県）佐藤元子（神奈川県）
千田幸正（東京都）
⑤ＰＳソフト「ステークスウィナー～Ｇ１完全制覇への道～」
生田博司（岐阜県）山本恵理子（愛知県）
船橋勇人（神奈川県）
⑥「装甲機兵ボトムズ」プラモデルセット
船江勇（神奈川県）木村正（北海道）
宮武真児（徳島県）
⑦「くるみミラクル」プレミアムポスター
水野裕（千葉県）祝陽介（富山県）
細野俊夫（東京都）久保田祐次（愛媛県）
高木尚（愛知県）他25名
⑧「スーパーリアル麻雀Ｐ７」1998年カレンダー
平居秀典（栃木県）川村秀一（愛媛県）
川野慎司（神奈川県）下又三朗（岐阜県）
中谷太一（東京都）他５名
⑨ＰＳソフト「ステークスウィナー２～最強馬伝説～」
三隅範和（東京都）高田由希子（京都府）
井上純子（神奈川県）
⑩「オレっ！ トンパ」体験版
兵藤宏和（岐阜県）水野篤志（愛知県）
大秋昂（石川県）重田瞳美（岩手県）
久山良治（三重県）他15名

【１】今号で、よかった記事３つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①[特報]鉄拳３②[特報]悠久幻想曲２nd Album③[特報]ナイトメア・クリーチャーズ④[特報]プリズムコート⑤[特報]ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2彩のラブソング⑥[特報]ギルティギア⑦ブシドーブレード弐⑧グランツーリスモ⑨トゥームレイダー２⑩テイルズ オブ デスティニー⑪チョコボの不思議なダンジョン⑫スターオーシャンThe Second Story⑬ウェルトオブ・イストリア⑭ブルーブレイカー～笑顔の約束～⑮ゼノギアス⑯アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～⑰フロントミッションオルタナティヴ⑱アザーライフ アザードリームス⑲RPGカタログ⑳新作ソフトレビューtheDEEPER㉑電撃PSコロシアム㉒４色奴隷㉓電撃プレイクエスチョン㉔ウラワザデータベース㉕機動戦士Ｚガンダムはじめて物語㉖電撃コラムス㉗[読者コーナー]PSの奴隷㉘風のクロノアdoor to phantomile㉙クリティカルブロウ㉚機動戦士Ｚガンダム㉛マリア～君たちが生まれた理由～㉜新作ソフトステーション㉝電撃ランキングステーション㉞電撃NEWS STATION㉟特別付録メモリーカードシールＲＰＧ－ＳＰＥＣＩＡＬ

【２】今号で、つまらなかった記事１つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【３】今号の記事の中で、何が読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から１つ選んで番号で答えてください。

【４】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高②よい③ふつう④よくない⑤最悪

【５】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い②高い③ふつう④安い⑤すごく安い

【６】購入してプレイしたいと思っているタイトル３本をＰ238、239の新作ソフトスケジュールから選んでその番号を書いてください。

【７】今後プレイステーションに移植してほしい他機種のゲームタイトルを２つまで書いてください。

【８】いままでに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを２つ書いてください。

【９】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも書いてください。

①電撃PlayStation D②ファミ通ＰＳ③プレイステーションマガジン④ＨＹＰＥＲプレイステーション⑤THE プレイステーション⑥ＨＹＰＥＲプレイステーションREMIX

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を２つまで書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入（予定）時期を、③・④の人はその理由も書いてください。

①持っている②近く買う予定③検討中④まだいらない⑤わからない

【13】以下にあげるプレイステーションの周辺機器のうち、持っているものを選んで番号を書いてください。

①２個以上の純正コントローラ②ＳＣＥＩ製以外のコントローラ③アナログジョイスティック④アナログでないジョイスティック⑤ハイパーブラスター⑥対戦ケーブル⑦マウス⑧ネジコン⑨マルチタップ⑩ＳＡＮＫＹＯ Ｎ・ＡＳＫＡ⑪ハンドル型コントローラ（コックピットなど）⑫ガンコン⑬その他

【14】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【15】上の質問で②を選んだ人は、買うときと買わないときの基準を書いてください。

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機などを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①スーパーファミコン②セガサターン③ＮＩＮＴＥＮＤＯ64④ＰＣ－ＦＸ⑤ＰＣエンジン⑥メガドライブ⑦ネオジオ（ネオジオCD含む）⑧ゲームボーイ（ゲームボーイポケット含む）⑨ゲームギア（キッズギア含む）⑩たまごっち⑪パソコン⑫その他

【17】上のゲーム機一覧の中で近く購入する予定の機種があれば、その番号を書いてください。

【18】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くなっても毎号欲しい②価格が上がるのなら、いらない③価格は490円のままで、本誌を薄くして付録を付けてほしい④付録はまったく必要ない⑤その他

【19】電撃プレイステーション62号を購入したのはどこですか。下から選んでください。

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キオスク⑤その他

【20】電撃プレイステーション62号への意見・感想を書いてください。

電撃PlayStation
62号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.62

『アーマード・コア Project Phantasma』オリジナルグッズ

（提供：フロム・ソフトウェア）



2名

◀マリアの声を担当している菊地志穂さんからのプレゼントだぞ!!

1『マリア ～君たちが生まれた理由』菊池志穂さんサイン色紙
（提供：アクセラ）



10名

2 1998年カレンダー

『～Project Phantasma』の発売を記念して、フロム・ソフトウェアさんがグッズを大放出！ 来年用カレンダーには、『キングスフィールド』などのイラストも入っているぞ。



4 プレミアムポスター

5名



3 オリジナルテレホンカード

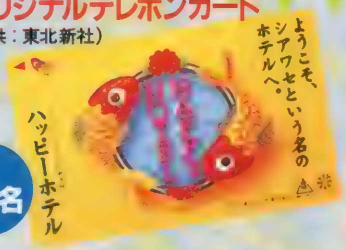
3名



5 グリップコントローラSP クリア（提供：ホリ電機）

15名

▲ブルー、イエロー、ピンクの3色を用意したぞ。色は届いてからのお楽しみ。



6『ハッピーホテル』オリジナルテレホンカード
（提供：東北新社）

3名

▲東北新社のホテル経営ＳＬＧ『ハッピーホテル』のオリジナルテレカだ！



5名

▶『新フォーチュン～』のＴＶアニメ化を記念して作られたブックカバーを5名様に！

7『新フォーチューン・クエスト』プレミアムブックカバー
（提供：メディアワークス）

各3名 PSソフト

さて、いよいよ今年も残りわずかとなりました。この冬プレイしたいソフトをしっかり選びましょう。



8 風のクロノア
door to Phantomile

▲カワイイ〝クロノア〟が大活躍！ ファンタジックな世界が舞台の３Ｄ・ＡＣＴ。

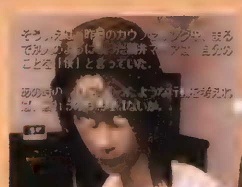
提供：ナムコ



9 ロックマンDASH
～鋼の冒険心～

▲誕生10周年を迎えた人気シリーズ『ロックマン』が、今度はＲＰＧになって登場だ。

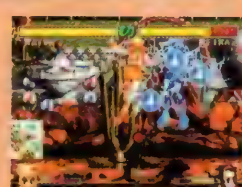
提供：カプコン



10 マリア
～君たちが生まれた理由～

▲病院を舞台に展開される、多重人格症の少女〝マリア〟をめぐるサスペンスＡＶＧ。

提供：アクセラ



11 闘姫伝承
ENGEL EYES

▲アーケードで人気の高かった対戦ＡＣＴがＰＳに登場。オリジナルモードも追加!!

提供：テクモ

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフトの発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。

CHECK POINT!

今号から3号、月1回のペースでついてくるメモリーカードシールには、スペシャル企画が隠されているぞ。各号のシールには2枚の謎のシールがついていて、それら計6枚をとっておくとステキなプレゼントが当たるかもしれない。詳しい内容はVol.67で発表するので、くれぐれもなくさないようにね。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、162ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.65（1月16日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありません。安心してご記入ください。

郵便はがき

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレゼント
Vol.62係

〒		
住所		TEL（　　　）
氏名	男・女	生年月日　19　年（西暦）　月　日
職業		1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3 8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生

キリトリ線

希望のプレゼントの番号は

【1】 【2】 【3】

【4】 【5】 【6】

【7】

【8】

【9】 【10】

【11】

【12】

【13】 【14】

【15】

【16】 【17】

【18】 【19】

【20】


M.J.PARTY
PRESENTS
PlayStation
今度はキミの家族・友達がライバルになる
そのとお〜り!!
よくお答えになりました
おみごと!
アタックチャンスの狙い目は!
6番、7番、8番の緑が赤に変わった〜!!
さあ、角にとびこんだ〜!!
ここで、立ってしまわれたか〜!
旅行クイズ挑戦権獲得!!
相馬さんよろしく
さあ、ラストコール
白の方が一瞬早かったか!
児玉清の映像と音声でゲームが進行し、相馬宏美の音声で問題が出題される。
まさにテレビ番組そのままの「パネルクイズ アタック25」がプレイステーションで再現されるのだ！
複数人（最大4人）プレイ可能、多彩なゲームモード、おなじクイズばかりが出題されることはなく、テンポのよい進行
クイズゲームの決定版がこの冬登場!!
パネルクイズ
アタック25
ABC
M.J.PARTY・プレイステーション第1弾
12月発売 ¥5,800 [tax excluded]
FPS 株式会社富士通パソコンシステムズ
〒215 川崎市麻生区万福寺1-2-3（アーシスビル）TEL.(044) 952-4124 月〜金10:00〜17:00（祝祭日を除く）ホームページアドレス：http://www.fps.co.jp/

攻略Station How to win



風のクロノア
クリティカルブロウ
機動戦士Zガンダム
マリア

風のクロノア door to phantomile

ナムコのファンタジックな3D・ACTをVISIONごとに徹底攻略するぞ!

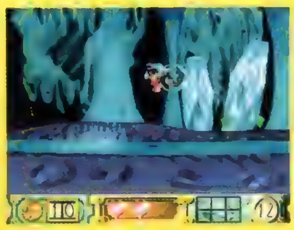
12 11 3D・ACT	▶¥5,800 ▶ナムコ
	▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

かわいいキャラクターと豊富なアクション、そして胸の奥にじーんとくるストーリー……などなど、このゲームには何度でも遊びたくなる魅力がい〜っぱい！　ちなみに私の一番のお気に入りは、キャラクターたちの会話シーン。クロノアたちが表情豊かに会話をするのは、見ているだけでも幸せを感じられます。みんなもただゲームクリアを目指すのではなく、「お話の続きを見てみたい」と思う気持ちでプレイして欲しいな。（背徳ＫＩＮＧ）

[ゲームの基本とVISION4〜2までを大攻略!!]

クロノア＆ヒュポーのかわいい２人が大活躍する３Ｄ・ＡＣＴ「風のクロノア」はもうプレイしたかな？　今回の攻略記事では、ゲームをクリアするために必要なポイントを４つに分けて紹介しちゃおう。さらに各ＶＩＳＩＯＮ（ステージ）をそれぞれ攻略。ちょっと特殊なテクニックが必要な所、気をつけなければいけない所などをマップ（ＶＩＳＩＯＮ３－１以降）を使いながら細かくチェックしていくぞ。もちろんボス攻略もバッチリ！　どうしても勝てないボスがいたら確認しておいてね。ちなみにこの「風のクロノア」のＶＩＳＩＯＮ構成は、１－１から６－２までの12のステージと最後にＦＩＮＡＬ ＶＩＳＩＯＮと呼ばれる最終ステージが用意されている。そしてゲームをクリアした後には、ちょと哀しいけど感動のエンディングが！　残念だけど詳しいことは教えられないので、今回の記事を参考にがんばってクリアしよう。



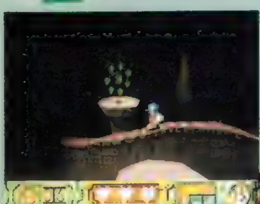
◀難易度はそれほど高くないので、ＡＣＴが得意でない人でも、がんばれば必ずクリアできるはず。とにかく、あきらめないことが大事！



基本攻略編

ここで紹介する4つのポイントは、それぞれしっかり理解&マスターしておくようにしよう!

ポイント1 フィールドの構成を知ろう!



▲「奥」に見えるアイテムは先に進んだり、敵で攻撃することで手に入る。



▶「奥」や「手前」に見える敵も倒すことができる。

このゲームは一見すると２Ｄのようだが、実は「手前」と「奥」が存在している。基本的にクロノアは、直接「手前」や「奥」に行くことができないが、風だまで捕まえた敵で、敵やアイテム、スイッチなどを攻撃することはできる。特に卵などのアイテムは、背景と見間違えやすいので十分に気をつけよう。

ポイント2 2段ジャンプを極めろ!

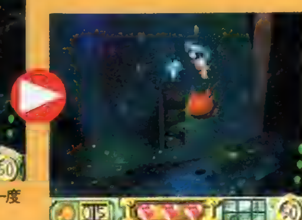
２段ジャンプは移動手段としてだけでなく、真下の敵へ攻撃をする（踏みつけた敵が真下へ飛んでいくから）手段としても重要なアクションなので、確実にマスターしておこう。また、応用テクニックとして連続２段ジャンプがある。これは２段ジャンプ直後、空中で敵を（風だまで）捕まえ、すぐに２段ジャンプをするもの。ゲーム後半で必要になってくるので、よく覚えておこう。



▶まず、風だまで敵を捕まえて……。



▲そのままジャンプして、もう一度ジャンプボタンを押す！



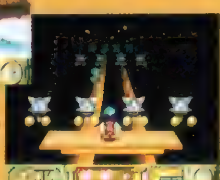
◀そうすれば敵を踏み台にして、高くジャンプできる。

ポイント3 アイテムは残さず取ろう!

夢のかけらや悪夢に封じ込められた住人などのアイテムは、取らなくてもクリアできるので無視しがち。だが、クロノアの残り人数が増えたり、ある隠し条件になっていたりするので、アイテムはできるだけ集めておこう。特に見えない卵は、触らないと出現しないので注意しよう！



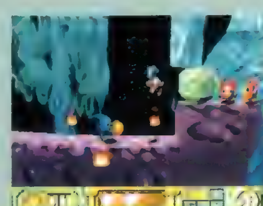
▲見えない卵がある場所には、影が見えるので目印にしよう。



▶強制スクロールする場所ではアイテムの位置を覚えよう！

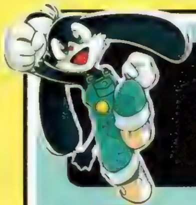
ポイント4 リトライは上手に使おう!

「リトライ」をすると、いつでも今いるＶＩＳＩＯＮの最初からやり直しをすることができる(ポーズをかけると選択できる)。しかもクロノアの残り人数は、このＶＩＳＩＯＮをスタートした時の人数に戻っているので(夢のかけらは０になる)、何度も死んでしまった場合はリトライをしよう。そうすれば残り人数も増えていき、難しくて死にやすい後半も楽になるぞ。また、悪夢に封じ込められた住人などのアイテムを取り逃がしてしまった場合にも有効だ。



◀ここまで人数が減ったら、リトライした方がいいだろう。

VISIONごとの攻略ポイントをチェック!!



VISION 1

ますはゲームになれるための腕ならし。ここでクロノアの操作に慣れておこう!

チェック1 行く手を阻む石壁!

VISION1−2の右の写真の場所に、行く手を遮るように立つ大きな石壁がある。この石壁の真ん中の的に敵を当てれば、石壁が倒れて新たな道が開ける。このように的は、敵をぶつける目印だということをよく覚えておこう。



◀敵を大きな石壁の的にぶつければ通れるようになる。

チェック2 高速で走るトロッコ!

このトロッコもVISION1−2にあるもので、乗ると自動的に高速で走り出す。夢のかけらなどのアイテムを取りに行くとトロッコから落ちそうだが、左右への移動やジャンプをしても落ちることはないので安心してアイテムを集めよう。



◀滞空を使わないと、すべてのアイテムは取れないぞ。



◀滞空は落下する寸前に一瞬だけ、ほんの少し上昇する。この動きをしっかりと覚えておくように。

▶このゲームは時間制限がないので、慌てずにクロノアの基本アクションをしっかりと練習しておこう。

[このステージで操作を覚えよう!]

さすがに最初のVISIONだけあって、かなり簡単で、つまるような場所はないはず。そこで、ここではクロノアの基本アクションである風だまによる攻撃や2段ジャンプ、滞空をしっかりと練習しておこう。とくに滞空は少し動きにクセがあるので、今のうちに慣れておくとベストだ。

BOSS ロンゴランゴ

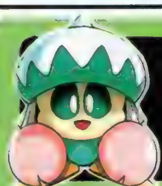
ロンゴランゴの弱点はお尻なので、常に背後に回り込みながら攻撃しよう。相手の攻撃は、あまり近づきすぎなければ十分避けられるはずなので、落ちついていこう。

▼ボスの虹のような攻撃は慎重に避けよう。





▲前からの攻撃は一切効かない。後ろから攻撃だ!

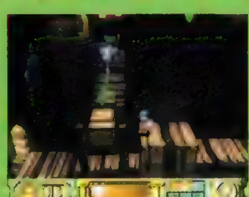


VISION 2

木の村と水の国の特徴を知ることが、このVISIONの攻略の第1歩だ!

チェック1 交差している道に気をつけよう!

右の写真のポイントはちょっと気がつきにくいのだが、上の交差している道へ行くことができるのだ。これはマップが立体的に構成されている特徴的な例の1つ。ここ以外にもいくつか同じ様なポイントがあるのでよく覚えておこう。



◀ここから左上の足場に飛び乗ればいい。

チェック2 ジャイアントムゥでアイテムを取ろう!

下の写真のポイントでは、2段ジャンプを使っても上の足場にのぼることができない。ここでは、ジャイアントムゥに風だまを当てて膨らませるとその上に乗ることができる、というテクニックを使わないとダメ。詳しい方法は下の連続写真をチェックしてね。



▲ジャイアントムゥで足場を作り……。

▲敵を捕まえた状態で、これに乗ろう。

◀ジャイアントムゥが元に戻る前に、2段ジャンプすればOKだ!



◀このあたりからマップ構成も少し複雑になってくるので注意。

▶水が流れる床は、ここ以外にも登場するので特徴を覚えよう。

[2つのエリアの特徴をつかもう!]

VISION2−1では木の村が舞台で、交差する道や螺旋の道など、2−2は水の国が舞台で、水の流れる床や水で浮き上がる足場など、それぞれに特徴がある。この後も似たような特徴(仕掛け)を持ったVISIONが登場するので、ここでしっかりと慣れておくとプレイが楽になるぞ。

BOSS パメラ&シードフ

ここではムゥが登場しない代わりに、シードフを捕まえてパメラにダメージを与えられる。つまり、ここでのボスは正確にはパメラなのだ。シードフは、奥に向かって投げるより、パメラが体当たりしてきたときに左右に投げたほうが当たりやすいぞ。

▼シードフは鉄球に乗って中央部に来ると宙に浮く。そのときに背後から来る鉄球を1回避けてから、風だまでシードフを捕まえよう。



風のクロノア

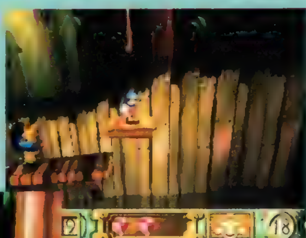


VISION3-1

緑の蘇った木の村を通り、オババの屋敷を目指せ！　このVISIONはいろんな仕掛けがあるので、うまく利用して突破しよう。

チェック1 ゴンドラから落ちないように注意しよう!

マップ内①以外にもこのＶＩＳＩＯＮにはいくつもゴンドラが登場する。トロッコと違いゴンドラは乗ったあと、横に行き過ぎると落ちてしまうこともあるので無理はしないように。また、奥と手前を行き来するゴンドラは乗るタイミングが非常に取りづらい。このＶＩＳＩＯＮ以降もゴンドラは登場するので、タイミングをよく覚えよう。





◀▲マップ内②の場所で捕まっているゴンドラの番人を助けてあげると、お礼にゴンドラを動くようにしてくれるぞ。

チェック2 木を倒して鍵を手に入れろ!

マップ内②の扉の鍵を取る方法は、まず扉の反対側に回ってよろいムゥが３匹いた場所から敵を奥に向かって投げて的のついた箱を壊すⒶ。すると木が倒れて、その上にあった箱が落ちてくるⒷ。あとは敵を使って箱を壊せば扉の鍵が手に入るのだⒸ。

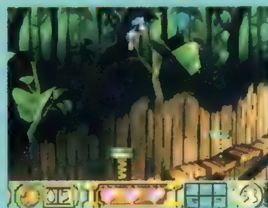








◀ゴンドラは、このＶＩＳＩＯＮの移動手段となる。



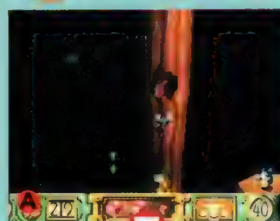
▶ジャンプ台で高く飛ぶタイミングを覚えておこう。

仕掛けの動きに慣れよう!

このＶＩＳＩＯＮの代表的な仕掛けはゴンドラとジャンプ台の２つ。ゴンドラについてはチェック１を見れば問題はない。ジャンプ台は、ジャンプボタンを押すタイミングによって、ジャンプする高さが変わってくる。このＶＩＳＩＯＮのボス・ゲルグボルムとの戦いでもジャンプ台は使うことになるので、いつでも一番高くジャンプできるようにしておくとかなり楽に戦えるハズ。

チェック3 ジャンプ台でムゥをゲット!

マップ内④の扉の鍵は、マップ内⑤の場所にある。この鍵を取るにはまず、ジャンプ台を使って、木の穴の中にいるムゥを捕まえるⒶ。ジャンプ台の右上の方にいるよろいムゥをムゥにするⒷ。そのムゥで箱を壊して、またムゥを捕まえるⒸ。これで鍵のあるマップ内⑤まで行ける。







◀Ⓒの位置にいるムゥは何度でも出現するので、安心しよう。







VISION 3-2

オバパの屋敷に入ることはできたが、中は敵やからくりでいっぱい。マップも少しわかりづらいので気をつけて進もう。

チェック1 敵を利用して扉を開けろ!

マップ内①の扉は、マップ内②のスイッチを入れてから一定時間で閉まってしまう。ここではブッピィをうまく利用してこの扉を突破しよう。まず、ブッピィを風だまで捕まえるⒶ。次に素早く左に降りてマップ内②のスイッチめがけてブッピィを投げつけるⒷ。あとはマップ内①の扉に急いで向かう。少しするとブッピィが爆発してスイッチが入り、扉が開くので中に入るⒸ。時間との勝負になるのでもたもたしないように。



チェック2 スイッチを入れ、大歯車を回せ!

屋敷の仕掛けの要になっている大歯車は、いまは止まってしまっている。これを回すためには、マップ内③にある3つのスイッチをある順番通りに入れる必要がある。その順番は、左、右、真ん中。この通りにスイッチを入れればドミソと音が鳴り、大歯車が回り出すのだ。



◀この大歯車が回れば、行けなかった場所に行けるようになる。



◀屋敷に入ってすぐ、ブッピィを使ってスイッチを入れる。



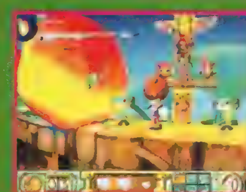
▶ブッピィの爆発に巻き込まれるとダメージを喰らうぞ。

[爆発する敵を使いクリアを目指せ!]

このVISIONから、一定時間が経つか、敵や卵に当たると爆発してしまう（壁に当たっても爆発しない）ブッピィという変わった敵が登場する。チェック1でも紹介しているようなブッピィを使った仕掛けは、これ以降のVISIONでもいくつか用意されている。また、ブッピィで敵や卵を攻撃する場合は、あまり近くでやると爆発に巻き込まれる可能性があるので十分に注意しよう。

BOSS ゲルグボルム

ゲルグボルムは外側が堅い殻に覆われているので、敵を捕まえたまま、ジャンプ台を使って頭上に。そこで2段ジャンプをして、敵を下に飛ばして攻撃しよう。ゲルグボルムの攻撃の種類と避け方は下の通りだ。

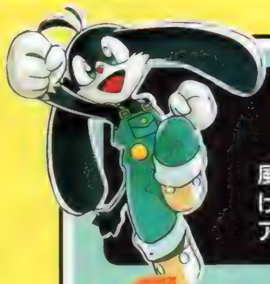




▲突進はジャンプ台を使って回避しよう。　▲果実攻撃もやはりジャンプ台を使えばOK。　▲落下攻撃は、影を見て直前まで待って避ける。







VISION4-1

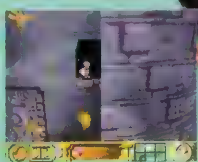
風の村へと急ぐクロノアは、風の王国跡を通り抜けようとする。大した仕掛けはないが、基本的なアクションの腕が必要になるVISIONだ。

チェック1 入り口を見落とすな!

実際のゲーム画面だと見落としやすいが、マップ内①の場所に入り口がある。夢のかけらや1UPコインが取れるだけだが、必ず行っておくようにしよう。基本攻略のポイント4でも触れたが、アイテムはしっかり集めておいたほうが、プレイが楽になるのだ。ちなみに夢のかけらは1つのVISIONで150個取れる。



▲マップ内①の入り口の中のアイテムは、連続2段ジャンプで取る。



◀クロノアが右を向いている限り、入り口はほとんど見えないのだ。

チェック2 タイミングを合わせて飛びうつれ!

このVISIONにある空中ブランコは、タイミングが取りづらい。コツとしては、ジャンプ中に滞空を使わないこと。下手に滞空を使ってしまうと、タイミングがずれてしまうのだ。これまでのプレイでは、滞空を使うことが多かったので、ついクセで使ってしまう人もけっこういるはず。注意しよう。





▲▶あまり迷ったりせずにテンポよくジャンプして切り抜けて行くのがベスト。



◀空中ブランコから落ちても運がよければ助かることも。



▶慣れるまでは、ひたすら練習あるのみだ!

[ルートから落ちないようにしよう!]

一定時間乗っていると回転する床、チェック2で解説している空中ブランコと、足場の悪い場所が多いのがこのVISIONの特徴だ。しかも失敗すればまず助からないので、ミスが許されない。ジャンプ、2段ジャンプという基本的なテクニックのレベルが問われるぞ。とにかく、制限時間がないので、慌てずに着実に難関をクリアしていこう。それでも、まだ手こずるようなら、リトライを使って何度か練習しておくのもいい。

チェック3 仕掛けとアクションを組み合わせて進んでいこう!

マップ内③の場所に夢のかけらがある。ただ、かなり高い位置にあるので、普通にジャンプしても届かない。ここではまず空中ブランコに乗ったままタイミングを計ってジャンプ。そして空中ですぐに敵を風だまで捕まえ、2段ジャンプする。これで夢のかけらのある場所に行けるはずだ。さらにこのテクニックから、敵を捕まえてまた2段ジャンプ(連続2段ジャンプ)することもある。これぐらいは簡単に出せるようにしておこう。



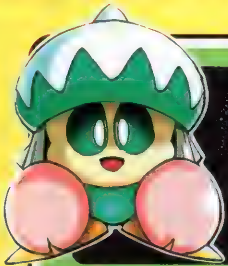
◀空中ブランコの動きと敵の動きを同時に把握してタイミングを計り……。



▶ジャンプ後、敵を捕まえ2段ジャンプ! 意識せずにできればグッドだ。







VISION4-2

風の王国跡を抜け、次は巨大魚の氷窟がクロノアを待ち受ける。このVISIONは後戻りできないポイントが多いので気をつけていこう。

チェック1 戻れない場所に注意！

ここにはＶＩＳＩＯＮ２－２の水の国と同じように、一度通ると戻れない水の流れる床がある。しかもこのＶＩＳＩＯＮのほうが敵の位置が厳しく、夢のかけらや１ＵＰコインなどのアイテムが取りづらくなっている。特にマップ内①にある悪夢に封じ込められた住人は見逃しやすいので、取るのに失敗したら迷わずにリトライしよう。





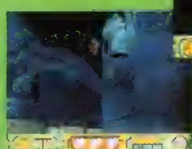
◀▲１回は失敗してもいいつもりで、アイテムの位置やジャンプのタイミングを覚えてからリトライしよう。

チェック2 連続2段ジャンプを使おう！

マップ内②の入り口に着くためには、連続２段ジャンプが必要になる。とにかくこのテクニックはタイミングが命なので素早く、的確に出せるように何度も練習してみよう。またマップ内③の場所は、VISION ４－１のチェック３で説明したジャンプテクニックを使う。ただし、こちらのほうがずっとシビアなタイミングなので気をつけよう。



▲１回目の２段ジャンプの上昇中に敵を捕まえよう。



◀失敗したと思っても滞空を使えば届くこともある。



◀１ＵＰコインは夢のかけら１００個分なのでお得。



▶悪夢に封じ込められた住人を集めると何かが起こる？

[アイテムを忘れないように注意しよう！]

ここまでくるとさすがに色々なテクニックが要求されてくる。しかもシビアなタイミングのものも増えてきているので、気を抜かずにいこう。また、難しくなったからといってアイテムを取るのを止めないこと。夢のかけらはまだいいが、１ＵＰコインや悪夢に封じ込められた住人は必ずゲットしておきたい。特に後者は、画面下に助けた人数が表示されることからもわかるように大切なのだ

チェック3 骨の足場では立ち止まるな！

マップ内④の巨大魚の化石は飛び石状の足場になっている。だが、この足場は乗ると落ちてしまうので、止まっていることができない！　素早くジャンプを繰り返して切り抜けろ。ただし足場の間隔が狭いので✚キーを左にずっと押していると落ちてしまうので微妙に調節することが必要だぞ。



◀ここの村人を助けるには、目の前の敵を使って……。



▶２段ジャンプで攻撃すれば、取ることができるのだ！



▶足場が崩れる前に、どんどん進んでいこう。





クリティカルブロウ

魅力的な要素が盛りだくさんの格闘ACT『クリティカルブロウ』のお得な情報を一気に紹介するぞ。

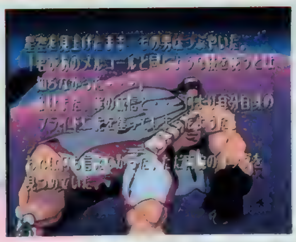
発売中 対戦ACT	▶¥5,800 ▶バンプレスト
	▶MC(1ブロック) ▶2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今、トレーディングモードで集めたカードを使って個人的にお気に入りの「ちあき」を始め、全キャラクターの空中コンボを一生懸命研究してます。いずれ、ものすごい空中コンボを発見したら紹介しようかな～。などと考えているので、期待して待っていてほしい(もし、見つけたらの話だけど…)。あと、今回紹介しているオススメを参考にしてキミだけの空中コンボをいろいろアレンジしてみてね。 (小岩)

隠しキャラ&気になるポイントを徹底解析!

今回は、初公開となる3人の隠しキャラクターの使用条件に加え、基本キャラクター10人のオススメ空中コンボなど情報満載でお届け。ほかにもトレーディングモードといった気になるポイントを一気に紹介していくので要チェック。これを足がかりにメキメキ上達して、友だちとの対戦を思う存分楽しんでほしい。



▲リッキーを中心にストーリーが展開するシアターモードも楽しいぞ。



◀各キャラクターに用意されているエンディングはもう見たかな?

ボディカラーを選ぼう!

各キャラクターには、2つのボディカラーが用意されているぞ。キャラ選択画面でセレクトボタンを押しながら決定ボタンを押せば2P色のキャラを使うことができるのだ。



◀キャラにこだわるなら色にもこだわらないとね。

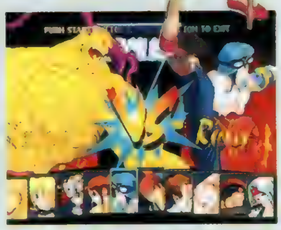
メルコール ～闇の世界を牛耳る"死の商人"～



使用可能になる条件

難易度"NORMAL"でトーナメントモードをクリアするとメルコールが使用可能に。

サバイバルゲームの主催者。リーチが長いうえにどの技も威力絶大。しかも、技の途中に攻撃を受けてもそのまま強引に技を繰り出すという特徴を持っている。かなり強いので、あまり対戦で使うと……。



▶全キャラクターの中で間違いなく最強の実力を持つメルコール。



▶絶大な威力を誇るスーパーブロウ。

一宮 鋼 ～"氣"を自由に操る男～



使用可能になる条件

シアターモードをクリアすると鋼が使用可能に。コンティニューの回数に制限はなし。

自己流の実戦格闘術"一宮流"の師範。15年前にメルコールとの闘いに敗れて以来、修行を重ねて氣を自由に操るまでに至る。必殺技やコンビネーション技のほとんどは、岩瀬圭とまったく同質のモノだ。



▶"吼気砲・連"はもともと一宮流師範である鋼の技だ。



▲今、壮絶な親子喧嘩が始まる(笑)。



▼技の威力は高いが動きは遅い。

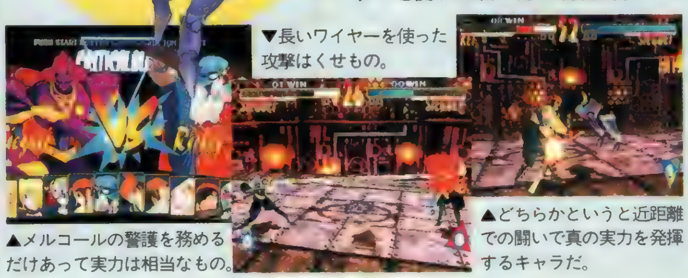
シッグアイ ～殺りくのアンドロイド～



使用可能になる条件

難易度"EASY"でトーナメントモードをクリアするとシッグアイが使用可能に。

日本のスパイ"忍者"をモチーフに造られたアンドロイドで、メルコールの身辺警護や密偵、破壊工作、そして暗殺が主な任務。クナイやワイヤーを使った戦い方が特徴的。



▲メルコールの警護を務めるだけあって実力は相当なもの。

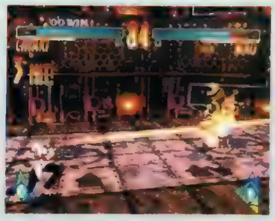
▼長いワイヤーを使った攻撃はくせもの。

▲どちらかというと近距離での闘いで真の実力を発揮するキャラだ。

COM戦でも対人戦でも役立つ"コツ"を伝授!!

トレーディングカードを集めて最強のオリジナルキャラを作ろう

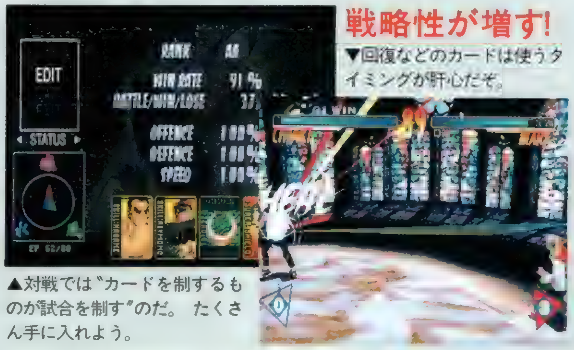
　このゲームでは、トレーディングモードでエディットしたキャラを使ってCOM戦や2P対戦をプレイできるのだ。とにかくカードをたくさん集めてキャラに装備させるのがポイント。また、装備させるカード次第では、より多彩な空中コンボを繰り出せるようになるぞ。いろいろなカードの組み合わせを試してみよう。



▲目からレーザーを放射するちあき。ちょっと恐い……。

戦略性が増す!

▼回復などのカードは使うタイミングが肝心だぞ。



▲対戦では"カードを制するものが試合を制す"のだ。たくさん手に入れよう。

組み合わせが肝心!



▶一撃でこの威力！ 属性が持つ効果はこんなにもすごいのだ。



◀装備できる数には上限があるので組み合わせをよく考えること。

8枚のオススメカード

　数あるカードの中から特にオススメのモノをピックアップしたぞ。これらのカードを集めてキャラに装備させよう。



「戒」	「モノアイビーム」	「ZERO G」	「HEAL」
▲一宮鋼の必殺技「戒」が使える。	▲バーサーカーの必殺技が使える。	▲双方のキャラが浮きやすくなる。	▲ASゲージを消費し体力を回復。

「SUPER SHIELD」	「AUTO DEFENCE」	「AUTO GUARD」	「MANA BURST」
▲ダメージポーズを取らなくなる。	▲装備すると自動で受け身を取る。	▲装備すると自動でガードを行う。	▲ASゲージの増加量が2倍に。

勝負の名運を分ける3つのポイント

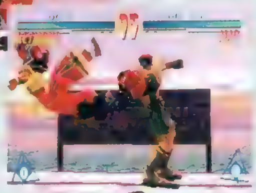
ポイント1　常に"崩し"のチャンスを狙え!

　COM戦でも対戦でも闘いの基本は"崩し"。相手のガードを崩してから確実にダメージを与える戦法がこのゲームでは一番有効なのだ。相手が技を空振りしたりしてスキを見せたときが相手のガードを崩すチャンス。ほかにも"潜り込み"などから狙ってみるのも効果的。

"崩し"から空中コンボへ



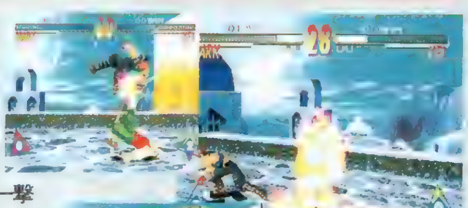
◀崩してしまえばこっちのもの。連携技で一気に勝負を決めろ！

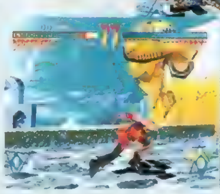


▶失敗するとスキが大きい"崩し"。間合いを見定めて確実に決めないと手痛い一撃をもらうことに…。

ポイント2　3つの"ブロウ"を使いこなせ!

　技そのものの威力が非常に強力な3つのブロウ。これらを有効に使って試合を有利な展開へと運ぼう。特にクリティカルブロウは、一撃で相手を倒すことが可能だが、外すとスキが大きい。しかも、ASゲージを全部消費するので、チャンスを見逃さず確実に決めよう。

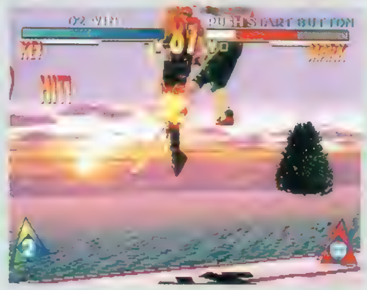




◀▲スーパーブロウやクリティカルブロウは空中コンボから決めることも十分可能。ここぞというときに使うべし。

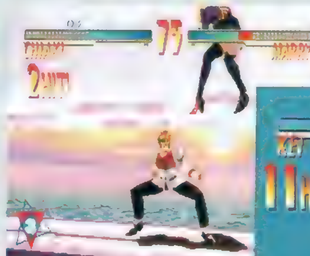
ポイント3　確実に空中コンボを決めろ!

　勝負を決めるのは、なんといっても空中コンボ。これができるだけで試合をかなり有利に展開できるぞ。ポイント1でも述べたように"崩し"から決めるのが最も理想的。それぞれの技の性質を理解してどんな技がつながるのかいろいろ研究してみよう。また、次のページから紹介している各キャラの空中コンボをぜひ参考にしてね。



▲コンビネーション技をキャンセルしてヒット数の多い必殺技へつなげよう。

カードを使えばさらに多彩!



▲ほかのキャラの必殺技を空中コンボに組み込んでみよう。



▲このヒット数を見よ！　カードを使えばこんなにもすごい空中コンボを決めることが可能になるのだ。いろいろ研究してオリジナルのコンボを作り出そう。



▶空中コンボの幅を広げたいのなら「ZERO G」のカードがオススメ。

キャラクター10人のオススメ空中コンボを紹介!!

※コマンドはキャラが右向きのときのもの。Pはパンチ、Kはキックを表しています。

リッキー・レオン

↙P(ジャンプアッパー)▶K▶ライジングスパーク▶P▶K▶↘K(低空ドロップキック)

リッキーの基本的な空中コンボ。威力もそこそこ高いので実用的。"崩し" から決める場合は、崩した直後に少し前に歩かないとアッパーが当たらないぞ。最後の低空ドロップキックはダウン攻撃なので、受け身を取られてしまうとヒットしない。



▲少し高めの位置でキックを当てるのがコツ。

▼ライジングスパークでもう一度相手を浮かすのだ。

▲「P▶K」の硬直がとけた瞬間に出さないとダメ。



マオ・シェリン

↙K(両足蹴り上げ)▶→→P+K(ダッシュ攻撃)▶フローズンスプラッシュ▶ヴァーティカルファン▶↓K(下段蹴り)

画面端のみ有効な空中コンボで、見た目もハデだし威力も大きい。ダッシュ攻撃をキャンセルしてのフローズンスプラッシュが一番難しいポイントなので、何度も練習してマスターしよう。あと、最後のダウン攻撃は別の技でも構わないぞ。



▲いかに相手を画面端に追いつめるかが課題。

▼ここで一気にダメージを与えるのだ。

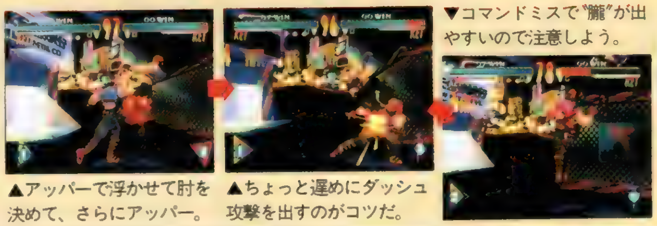
◀できるだけ低い位置でヒットさせよう。



岩瀬 圭

↙P(アッパー)▶→P→P(連矛)▶→→P+K(ダッシュ攻撃)▶零(震でも可)

簡単なうえに威力も結構大きい。どんな状況からでも狙いやすいのが一番のメリットかな。ダッシュ攻撃を"←P(ショートアッパー)"に変えれば、スーパーブロウ"零・極"へとつなげることが可能だぞ。ちょっと難しいけどトライしてみよう。



▲アッパーで浮かせて肘を決めて、さらにアッパー。

▲ちょっと遅めにダッシュ攻撃を出すのがコツだ。

▼コマンドミスで"朧"が出やすいので注意しよう。



一宮ちあき

↘P(回転肘打ち)▶↗K(上方蹴り)▶←K(後ろ回し蹴り)▶←K(後ろ回し蹴り)▶←P(両手掌底)▶連環天烈脚

画面端限定の空中コンボ。現段階で考えられるちあきの空中コンボの中で最強の威力を誇る。"後ろ回し蹴り" を当てるタイミングが重要。少しでもずれると、次の技につながらないのだ。コツは、「足の先をかすらせる」ような感じで当てること。



▼浮かせたあとに少し間をおいて上方蹴りを出そう。

▲素早く◎ボタンを連打すれば当たるハズだ。

▲最後の"連環天烈脚"は早めにキャンセルすること。



ボビー・ロギンス

←K(蹴り上げ)▶KK(2段蹴り)▶←K(蹴り上げ)▶ブラディアクシス

簡単で威力が大きく、しかも華麗と3拍子そろった空中コンボ。"蹴り上げ" は当たり判定が狭いので、相手に密着した状態でないと空振りの危険性が。この連携以外だと "蹴り上げ" をキャンセルして "ヘルシザース" というコンボがオススメ。



▲蹴り上げたらすぐに◎ボタンを連打。

▼このあとに出す技の準備をしよう。

◀キャンセルが遅いとヒットしないぞ。



ニール・マクダニエル

カウンターランチャー▶ジャンプK▶→P（頭突き）▶ナッツデストロイ

スーパーブロウを組み込んだ空中コンボ。ニールには、通常技の中に相手を浮かせるモノがないので、投げ技の"カウンターランチャー"が主体となるぞ。あと、最後の"ナッツデストロイ"はダウンしている相手にも当たるが、受け身を取られてしまうとヒットしない。



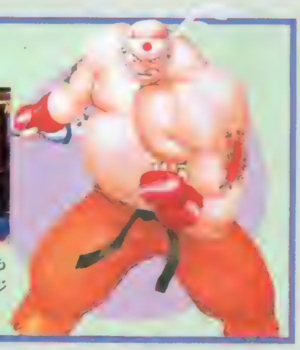
▲うまく相手のふところに飛び込んで投げるのだ。

▼頭突きを繰り出した瞬間に次の技の準備をすること。





▲ヒット数は少ないものの、合計のダメージ量はでかい。



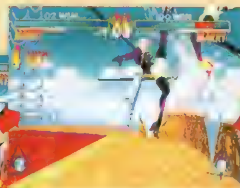
マリー・フィリップス

ルナエクリプス▶ルナフォール▶垂直ジャンプP+K（回転カカト）▶ルナフォール▶ルナエクリプス

すべてサマーソルト系の足技で決めるという超華麗な空中コンボ。タイミングもさほどシビアではないし、コマンド自体も簡単なのでオススメ。ただし、画面端限定なので、決める機会は少ないかも。いかに相手を画面端まで追いつめるかが最大のポイントとなるだろう。

▼ちょっと離れた場所からでもヒットするぞ。





▲ルナフォールを決めたらすぐにジャンプして攻撃。

▼最後の技は割りと遅めに出しても間に合うぞ。





マーク・スタンフォード

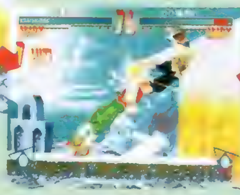
↙P（両手上方突き）▶ジャンプP+K（回転連続肘打ち）▶K▶エレガントステップ

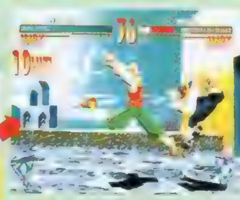
一見簡単そうに見えるが、実は結構難しい。ジャンプ攻撃までは簡単なのだが、そのあとのキックのタイミングがシビアでなかなかヒットしないのだ。着地と同時に◯ボタンを押せるかどうかが、この空中コンボのキーポイント。とにかく何度も練習することが大切だ。



▲接近して相手を浮かせたらあとを追うようにジャンプしよう。

▼このあとの着地する瞬間がもっとも重要。





▲最後まで完璧に決めて、相手に屈辱感を味あわせてあげよう。



レイモンド・ノーマン

エアスロー▶→PP（振り下ろしパンチ&アッパー）▶エアスロー▶→K（浴びせ蹴り）

投げ技を主体とした空中コンボ。2回目の"エアスロー"は受け身を取れないので、最後の"浴びせ蹴り"がダウン攻撃として確実に決まるぞ。しかし、そのあと大きなスキができてしまう。すばやくその場を離れないと反撃の的となってしまうので、十分注意すること。

▼すばやく相手に近寄って必殺技のコマンドを入力。





▲ワンテンポおいてから技を出す感じだとちょうどいいかも。

▼相手が目の前に落ちて来たところでコマンドを入力すると投げが決まる。





バーサーカー

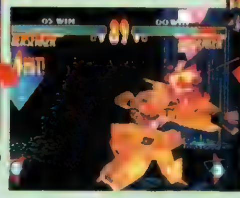
▶→K（上半身スピン）▶→K（上半身スピン）▶↓K（下半身スピン）▶フェイスマッシャー

画面端限定の空中コンボで、威力が大きくとても簡単。"下半身スピン"を出すタイミングがちょっとシビアだけど、慣れるまでの我慢。あと、どうしても"下半身スピン"が当たらないという人は、"モノアイブラスター"に変えてみよう。威力も意外と大きいし、キャンセルも簡単。



▲ここまでは簡単。このあとの技につなげるのが難しいのだ。

▼硬直がとけた瞬間にボタンを押さないと決まらない。





▲最後まで決まると合計で18〜20ヒットになるぞ。



機動戦士Zガンダム

対戦で使用できる、パイロット&MSを増やすため、カミーユモードのワンポイント攻略だ!

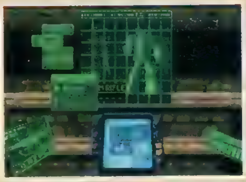
発売中 3D・STG	▶¥7,800 ▶バンダイ
	▶MC(1ブロック)、TC ▶2P対戦可 ▶CD2枚組

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今まで数多くのロボットモノの(『ガンダム』シリーズを含む)ゲームが様々なジャンルで発売されてきたけど、この「Zガンダム」はピカイチのデキだと思います。操作系を割り切ったぶん、ダイレクトでスピード感のあるカメラワークが楽しめ、ホントに迫力のある〝カッコイイ〟戦闘が再現できています。ゲーム中ではあまり使わないけど、MS(モビルスーツ)の変形も感動モノなのです。単なるキャラゲーで終わっていないところに拍手! (さとちー)

キミもこれでニュータイプ! カミーユモード全ステージ一挙攻略!!

ディスク1に収録された主人公、カミーユ・ビダンの視点からTVアニメ版のエピソードを追っていくストーリーモード。今回は、その全14ステージを攻略するぞ。まず実戦に入る前に、3つの基本戦法を確認しておこう。1つ、ガードボタンは常に押しておく。2つ、相手の飛び道具はダッシュで回避。3つ、ビームライフルよりサーベルメインで戦う。この3つを心がけ、あとはエピソードごとにケースバイケースで対応していくのだ。


▶武器選択では、常にビームライフルを選ぼう。

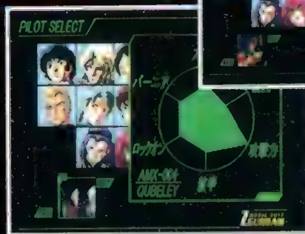

▶カーソルが赤になったらサーベル攻撃が有効に。

対戦モードのキャラとモビルスーツを増やせ!

VSモードは、初期の段階では使用できるパイロット数、モビルスーツの種類に限りがある。これは、ストーリーモードの進み具合により、その使用できる人数や種類が増える。



▲全パイロットを選択できるようになるのは難しいぞ。



◀MSの種類も増えるので、戦いがもっと楽しくなる。

エピソード1 黒いガンダム

操作系に慣れるための練習!

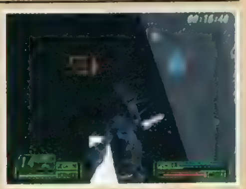
練習ステージの対リック・ディアス戦。ここでは、まず攻撃よりも移動や相手を捕捉できるように練習すること。


▲移動の中でも、とくにダッシュ移動に慣れておこう。

エピソード2 サイド1の脱出

遠距離戦でチクチク攻める

コロニー外での対ガルバルディβ戦。むやみに接近せずにビームライフルで牽制し、隙を見て斬りに行くのだ。


▲カーソルが赤くなったら、サーベルで斬りつけながら接近する。

エピソード3 月の裏側

有利な地上戦へ持ち込め!



月面を舞台にマラサイを相手にして戦うステージ。空中では相手との軸がずれやすいため、地上戦へ引き込むこと。月面にいれば相手も地面に降りてくるので、そこをビームサーベルで斬りつけるのだ。間合いがあいたら、カーソルが赤くなった時にサーベルを振ればOK。追加パイロット:カクリコン、MS:マラサイ。

◀地上戦に持ち込めば、上下への軸のズレがなくなるので戦いやすい。あとはガードしながら接近して、サーベルで斬りつけるのだ。

エピソード4 ジャブローの風

相手を常に正面に捕らえること

▼不利な状態で戦うシロッコとのメッサーラ戦は、遠距離で攻撃を交わしつつ、ライフルで攻撃していこう。



ここでの問題は、大気圏突入時のフライングアーマーに乗っての戦い。移動の自由が利かないため、あまり大きく動き回らずに戦うのがポイント! 追加パイロット:シロッコ、ブラン、MS:メッサーラ、アッシマー。



▲緊迫した大気圏突入時の戦闘。この場合も距離を取って戦う方が良い。



◀アッシマーはシールドによる防御ができないので、積極的に接近戦を挑んでサーベルで攻撃を仕掛けよう。

エピソード5 アムロ再び

間合いをあけて確実に避ける

ここでの戦いは、距離を取ってライフルで攻撃しよう。追加パイロット:ロザミア、アムロ、MS:ギャプラン。


▲防御ができないリック・ディアスは、いかに避けるかが重要!

※文中にある追加パイロット&MSは、そのエピソードをクリアすると対戦モードで使用することができます。

機動戦士Zガンダム

エピソード6 ホンコンシティ

接近戦で一気に勝負を決める

サイコガンダム戦は、とにかく距離を詰めてサーベルで戦うこと。サイコガンダムが変形する時のスキが、攻撃のチャンスだ。連続斬りで大ダメージだ。追加パイロット：フォウ、MS：サイコガンダム。




▲▶常に接近して、サイコガンダムが変形するのを待つのだ。

エピソード7 Zの鼓動

新たな機体の操作に慣れよう

ここでは乗り換えたZガンダムのスピードに慣れよう。追加パイロット：エマ、MS：Zガンダム。



▲攻撃力、機動力ともに向上しているZガンダムに慣れるのだ。

エピソード8 ムーンアタック

いかにダメージを押さえるか

ここは連戦のため、余計なダメージを受けないように防御に重点を置いて戦うこと。追加MS：ガブスレイ。



▲ハイザックと戦艦戦でダメージを受けないように！

エピソード9 反撃

弾切れを狙って接近戦へ

ギャプランとの連戦。飛び道具での攻撃が激しいため、接近戦を挑もう！追加パイロット：ヤザン。

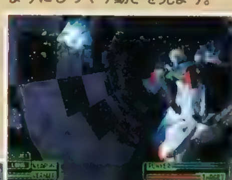


▲遠距離で相手の弾切れを待ち、空撃ちの音が聞こえたら攻撃！

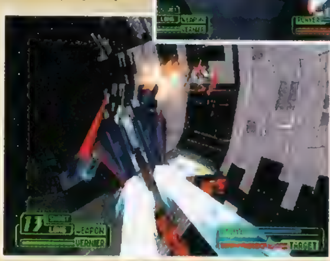
エピソード10 サイド2の危機

闇雲に接近してはキケン

▼変形して、高速移動を繰り返すガブスレイ。動きに惑わされないようにじっくり動きを見よう。



高い機動力を誇る対ガブスレイ戦。相手の動きに振り回されないように、自分からは攻撃を仕掛けないようにする。間合いを広げてライフルで牽制し、無理して接近戦はしないこと。直接ではなく、少しずらして狙うのだ。追加パイロット：マウアー。



◀動き回るぶん、意外とライフルに当たりやすい。

エピソード11 永遠のフォウ

シールドのないヤツには接近戦




◀▲遠距離では攻撃のチャンスがないので、接近してサーベルによる攻撃を仕掛けるのだ。

持ち前の火力でガンガン押してくるバイアラン戦。コイツは防御ができないため、接近戦に持ち込み、サーベルで斬るのが有効な戦法だ。追加MS：バイアラン。

エピソード12 ダカールの日

接近戦でのサーベル攻撃！

前ステージ同様、バイアラン戦なので接近戦でのビームサーベルによる攻撃に終始すれば楽勝だ。

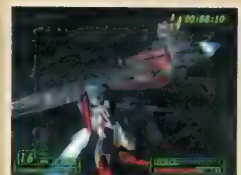


▲接近戦から連続斬りで、一気にダメージを与えるのだ。

エピソード13 ゼダンの門

連戦を乗り切るためには!?

ここは戦艦、バイアランと連戦するため、戦艦との戦いでダメージをいかに抑えられるかがポイントだぞ。



▲戦艦戦でダメージを受けると、バイアラン戦がキツくなるぞ。

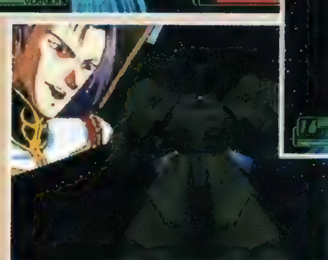
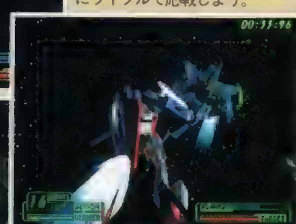
エピソード14 生命散って

気力を持続して戦いに集中!

いよいよ最終ステージ。バウンドドッグ戦から始まり、連戦に次ぐ連戦なのでテクニックよりもいかに集中力を持続するかが勝敗の分かれ目になりそう。今までのノウハウを生かして戦うのだ。追加MS：バウンドドック、ハンブラビ、ジ・O。



◀強敵のバウンドドック。焦らずにライフルで応戦しよう。

◀▲次々とニュータイプが操るMSが登場するので、苦戦は必至。しかし、ここまでやってきた戦いのノウハウを生かして戦えば、自ずと勝利が見えてくるはずだ。

※初心者向けのくわしい操作方法はP143からの「Zガンダム はじめて物語」を読もう。

マリア 君たちが生まれた理由（わけ）

ゲームとドラマの融合…この作品独自のシステムをつかんで、謎に満ちたストーリーのすべてを体験しよう。

発売中 インタラクティブドラマ ▶¥6,800 ▶アクセラ ▶MC(1ブロック) ▶CD3枚組

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

"多重人格"を題材にしたこのゲーム。これまでの記事でも、そういったサイコホラー的な要素をピックアップしてきました。なので、読者のみなさんのなかには、このゲームに対して「怖い」というイメージを持っている人も多いことでしょう。でも、このゲームは「怖い」だけではありません。プレイしたあとには、ある種の"気持ち良さ"がみなさんの心に残るはずです。先入観にとらわれず、ぜひプレイしてみてください。新しいおもしろさを持ったゲームですよ。（袋）

インタラクティブドラマ初心者のための『マリア』ワールドの歩き方



▶ヒロインのマリアは多重人格症。その深いテーマ性とともに、リアルなCGによる表情の変化や、声優陣の熱演にも注目したい。

この『マリア』には、正解と言えるルートやエンディングが存在しない。そのため、どこで分岐しているのか気づかずに、プレイを続けてしまっている人も非常に多いはず。そこで今回は、そんな『マリア』独自の分岐の仕組みと、ゲーム上で重要な意味を持つインタラクティブムービーを徹底分析していくぞ。下の菊池志穂さんのコメントも見逃すな！

マリア役 声優 菊池志穂さんが語る『マリア』の楽しみ方



普通の生活の中でも、よく自分の性格を使い分けたりしますよね。例えば私自身も、友だちといるときと仕事をしているときとでは全然違いますし。マリアの多重人格も、それが突出して出てきてしまっているだけだと思うんです。だから、マリアの1つ1つの人格と自分を照らし合わせながら、"本当のマリア＝本当の自分"を探してみてはいかがでしょう？　私も、そんな"心の冒険"が『マリア』の醍醐味だと思っています。

PROFILE

きくち・しほ●アーツビジョン所属。5月8日生まれ、神奈川県出身。『ときめき』の館林見晴役で超人気者に。現在、アニメ、ラジオなど、多方面で活躍中。

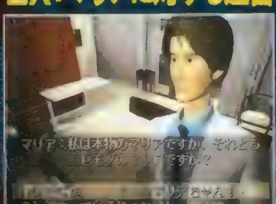
ストーリー分岐はこうして発生する！

この『マリア』において、プレイヤーは青年医師・高野に扮して行動することになるわけだが、その行動のほとんどは、「選択肢」を選ぶという形で行われていく。さまざまな場面で迫られることになる、この"行動の選択"こそが、ストーリー分岐の重要なポイントになっているのだ。だが、ここで紹介している2種類の分岐パターンの選択肢にも、結局のところ正解はない。ただ、選んだ行動が結果的に重要なカギを握るということは、しっかり覚えておいた方がいいだろう。

1 選択の直後にメッセージが変化するパターン…

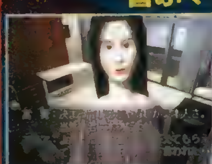
主に会話中、または高野のモノローグ中に起きる分岐パターン。選択に対する受け答えが違ってくるだけで、後の展開が変化することは少ない。

EX：マリアに対する返答



▲マリアからカウンセリングの直前に、「私は誰？」と逆に質問されてしまう場面。とくに変わった様子もないし、普段通りの素直なマリアに見えるのだが……。

CASE1：喜ぶマリア



▲迷わず、マリアであることを信じた場合。

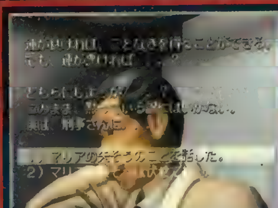
CASE2：怖いことを言うマリア……



▲そんなマリアに疑いを抱いてしまった場合。

2 後々の展開に影響するパターン

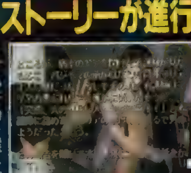
以下で紹介している例のように、選択を求められ、実際にその行動をとった直後（この場合、第1話）には分岐は起こらず（行動の違いによるメッセージの変化はある）、しばらく経ってから（第2話に入ってから）初めて、選んだ行動の結果（人格変貌）が現れるというのが、このパターンだ。高野が大きな行動を起こす選択が、この分岐パターンになることが多い。



▲病院からマリアが失踪した。そこへ偶然、彼女に会いに来た刑事が……。素直に助けを求めるか、自力で心当たりを調べてみるか、選択を迫られる。

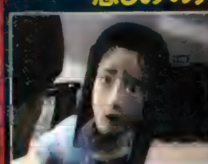
EX：マリアの失踪を話す？

共通のストーリーが進行



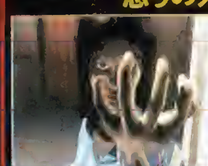
▶どの行動を選んでも、その行動のあとは、実際に分岐するまで同じ展開になる。

CASE1：悲しみの人格



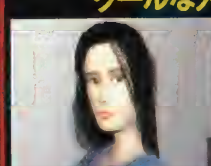
▲刑事に協力を求めず、自力で調査をした場合。

CASE2：怒りの人格



▲刑事の助言とおり、学校を調べた場合。

CASE3：クールな人格



▲刑事のもう一つの助言、墓地を調べた場合。

インタラクティブムービーのポイントを大公開!

全7話中、第1話と第3話にはマリアの実家・筒井家の中を、実際に移動しながら探索する場面がある（選んだ行動によっては登場しない場合もあるので注意）。この場面は「インタラクティブムービー」の形式で進行していくわけだが、おそらく最初は何から始めていいのかわからない、という人も多いことだろう。そこで、ここでは筒井家の"何とな〜く怪しいポイント"のすべてを紹介していくぞ。まずは見取り図のポイントを参考に、どんどん調べていってみよう。これらのポイントをくまなく探索していけば、ストーリーが展開するための"カギ"が必ず見つかるはずだ。重要なのは、そこには何があったのかをきちんと覚えておくことだぞ。



◀「怪しい」と思った場所に来たら、「✚キー上」で自動的に調べてくれるのだ。

章によって展開が違うのだ!!

探索する場所は同じ筒井家でも、第1話と第3話ではその目的はまったく違うものになる。第1話では意味のなかった場所も、第3話では非常に重要なポイントになる場合があるということを覚えておこう。また、鍵のかかった部屋なども「まだこの章では入れないんだな」と割り切った方が、スムーズに進めるぞ。



◀このように、全然違う場所（病室）で鍵を入手することもあるのだ。

筒井家の見取り図&探索の手引きを初公開!

1階 気になるところは徹底的に調べよう

1. 風呂➡運よく(?)マリアが入浴中……なんてことは残念ながらナシ。
2. 額縁の絵➡廊下のつきあたりに飾られた絵。いつも傾いているのだ。
3. W.C.➡筒井家はどうやら洋式らしい。とくに何もなさそうだけど？
4. 床の間➡床の間は、古来は大事な物を置く場所だったそうだが……。
5. 木箱➡桐製……かな？　3段式なので、きちんと3回調べよう。
6. 郵便受け➡手紙などから重要な情報が得られる場合があるかも……。
7. 物置➡物置にある物といえば、脚立やシャベル、工具入れ……。
8. 靴入れ➡マリア以外の家族の靴も、そのまま残してあるようだ。
9. 置き時計➡豪華な置き時計。持っていったら、ただの泥棒だぞ。
10. 洋服ダンス➡誰の服？　応接間にタンスというのも不自然だが……。
11. 植木鉢➡真っ赤なバラが植えてある。トゲにはくれぐれも注意？
12. ゴミ箱➡ゴミ箱に何かを捨てるときは、丸めたり、ちぎったり……。
13. カップ➡ぽつねん……と置かれたカップ。しまい忘れだろうか？
14. 食器棚➡不用意に開けて、食器を落としたりしないように！
15. 床の扉➡ゴミを一時的に収納するスペース？　鍵が掛かっている。



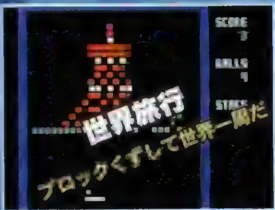


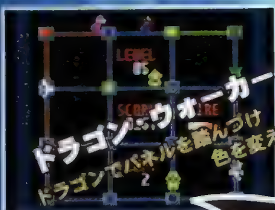
2階 鍵の掛かったドアが2カ所も……？

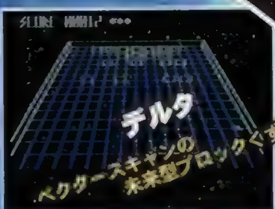
1. 寝室のドア➡鍵が掛けられている。今は使われていない部屋ということから判断すると、マリアがこの部屋の鍵を掛けた可能性が高い。
2. 写真立て➡ありし日のマリアの家族の写真……。高野、そしてキミはこの写真を見て何を思うのだろうか？
3. 本棚➡マリアの父親はかなりの読書家なのか、蔵書の数もモノスゴイ。そんな難しそうな本が並ぶ本棚の中に、1冊だけ感じの違う本が……。
4. 机➡これもマリアの父親の机だろうか？　一見、整理整頓されているが、こういう机にこそ意外な物があったりすることも……。
5. 書斎のドア➡この部屋にもカギが掛けられている。マリアいわく、封印した部屋らしい。だとしたら、その封印を解くのもまた彼女だろう。
6. 油絵➡マリアは絵が趣味らしく、学校でも美術部に所属している。彼女が描く絵には、どんな意味が込められているのだろう？
7. 棚➡本や小物が雑多に並べられている。こういう棚に大事な物をふと置いてしまって、「どこ置いたっけ？」なんてこと……あるよね。
8. 机➡こちらはマリアの机。さすがに今でも使っているからか、生活感がある。引き出しの中には何かありそう……。調べてみよう。
9. ベッド➡マリアのベッド。その上には、彼女が病院で来ていたパジャマ……。ということは、彼女は入院後、家に戻って来たってこと!?

12種類のゲームたち

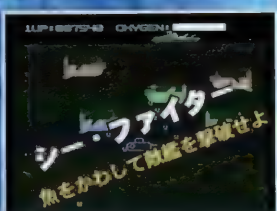




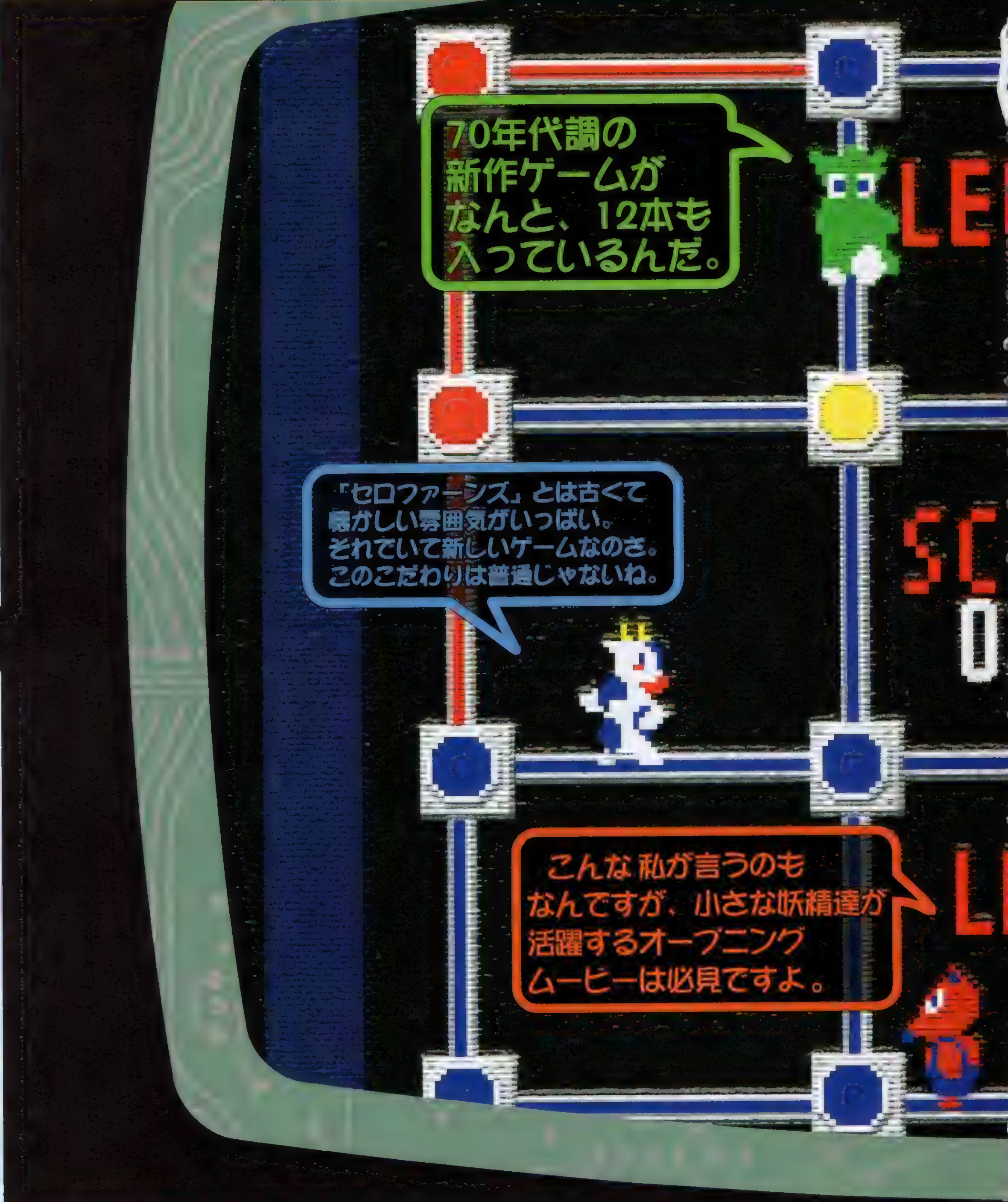




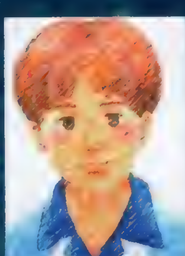




あの日のゲーセンに帰ろう



よいこのための なぜなに セロファーンズ 第三回


質問者・よいこ

Q.「セロファーンズ」はゲームを12本収録しているけどどんなものがあるの？

A. うむ。それはじゃのう、大きく分けると「ブロック崩し」系、「アクションゲーム」系、「シューティング」系、「ガンシューティング」系の4つじゃな。
でもそれぞれ12本がいろんなテイストをかもしだしていて、それがまたいいカンジなんじゃよ。
昔のゲームに懐かしさを覚える者も、最近の若者たちにも手軽で誰でも楽しめるゲーム、それが「セロファーンズ」じゃよ。
みんなもゼヒ遊んでみておくれ。


回答者・ゲーセンの神



マウス、ガンコントローラ
ホリュームコントロラーにも
対応しているのよ。
たくさんゲームが
入っていても
値段は4,200円。
コレってすごく
お得だよね。
新作なのにいきなり古い
セロファーンズ
セロファーンズ
PlayStation
ダンシング・ズー
かわいいけれど、手強い奴ら
コンピュータ・ブロック
まじりっけなし！
正統ブロックくずし
ウイウイ・ジャングル
ジャングルの平和のために
撃ちまくれ！
カーニバル・ハント
懐かしの射的をバーチャルで
ガンファイター
君の銃で街の平和を守りぬけ
ミステリー・プラネット
ロケット噴射でパネルをゲット
12月11日発売予定
販売価格4,200円
NINELIVES
※画面は開発中のものです
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
（有）ナインライフス　〒180　東京都武蔵野市中町2-6-5　アルファ武蔵野2　2F　TEL　0422-60-7057　ナインライフスホームページ　http://www.ninelives.co.jp/　© NINELIVES　Inc.



クワックワッ
ワニなの〜に〜じゃんぷ
▶キュートなうしろ足でじゃ〜んぷ。ボタンを押す長さで、高さが調節できる。
ワニなの〜に〜ぶらさがり
◀2本の腕で綱や枝をつかんで、ぶら下がることもできちゃう。こう見えても、クロックはとても器用なんだ。
ワニなの〜に〜はしる
◀2本の足でヒョコヒョコ走る。その速さはチーターにだって負けないぞ!?
ワニなの〜に〜よじのぼり
▲手足を巧みに使って、急な壁もすいすいよじのぼるよ。木箱などに手だけでつかまったときも、よじのぼれるんだ。
ヤァー!
クロック!
パウパウアイランド
12月18日発売
標準価格5,800円(税別)㈱メディアクエスト
PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

て…ワニだよね？



ワニなの〜に〜こうげき



◀クロックの得意技は、尻尾を振り回しての一撃と、ジャンプしてからの踏みつぶし。とても強力さ！



ワニなの〜に〜およぐ



▷クロックはもともとワニだから、泳ぎはとっても得意だよ。美しいフォームの平泳ぎを見て、びっくりしないでね。

いろいろな所に行ってみよう！

クロックはとっても好奇心が旺盛なんだ。だから、危険なところでも平気で飛び込んじゃう。たとえば、深い井戸の中とかね。つかまったパウパウたちは、そんな場所に閉じこめられているかもしれないよ。少しぐらい危ないのは覚悟して、いろいろなところを調べてみよう！



◀まるで「入るな」と言っているような、怪しい井戸を発見。フタを壊して中にはいると……そこには。



▶中にはたくさんのアイテムと、パウパウが1匹隠されていたよ。ちゃんとたすけてあげようね。

ユニークな敵キャラたち

気をつけて！　各ステージには、ザッハトルテ13世の手下たちがクロックを待ち受けているよ。ユニークだけど、とても手強い奴らなんだ。



レッドトルティー

◀クロックの姿を見ると、すごい勢いで走ってくる危険な奴だよ。



バッチコーン

▶この大きな蜂は、クロックの頭の上をブンブン飛び回るんだ。邪魔だなぁ。



ニッキー

◀地面をもこもこ進んで、たまに顔を出す変な奴。出した頭を踏みつぶしちゃえ！



ボードゲームの最高傑作(さいこうけっさく)。お店を開いて、もうけて、ギャフン!!

●最高6人まで同時プレイ可能、みんなでワイワイ遊べます。1人プレイも可能、ひとりでワイワイ遊べます。
●ゲーム中に登場するお店には、現在実際にあるお店がたくさん登場。あの店もこの店も。
●かわいいキャラクターを多数用意。お気に入りのキャラクターでトップテナントオーナー目指し、ガンバリましょう!!






※画面は開発中のものです。

'98年2月12日発売予定
プレイステーション・セガサターン同時発売
標準価格 ¥5,800(税抜)

テナントウォ〜ズ

© 1998 KID

KID Kindle Imagine Develop 株式会社キッド 〒108 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER11F
ユーザーサポート TEL.03-5440-6188 ホームページアドレス http://www.kid-game.com

NEW SOFT STATION 新作ソフトステーション VOL. 62

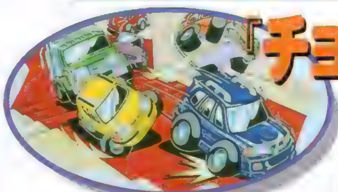
CONTENTS

チョロQ3

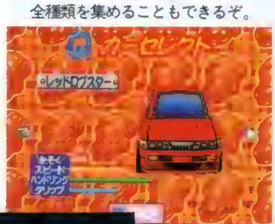
2月（予）RCG	
▶¥5,800	
▶タカラ	
▶MC（1ブロック）NC	

RCGの形にとらわれない、フレキシブルなゲーム性が魅力の『チョロQ』シリーズ。その最新作である『チョロQ 3』にも、遊び心をくすぐる新要素が満載なのだ！

「チョロQ3」の新要素、昼と夜の変化を徹底解剖！



これまでのシリーズ作品にはなかった新要素が追加され、楽しみ方のバリエーションがますます豊かになっている『チョロQ 3』。昼と夜の時間帯をプレイヤーが自由に切り替えられるシステムも、そんな新要素の1つだ。この新システムの注目点は、昼と夜とで違う種類のコースが用意されているところ。今回の記事では、昼夜の変化にともなうコースの違いにスポットを当てるぞ。



▼今回は100種類のマシンが登場。全種類を集めることもできるぞ。



◀マシンをチューンナップする楽しさも健在なのだ。

昼と夜の切り替え



▲昼と夜の切り替えはこのカーソルでおこなえる。

昼 お日様の下で熱く開放的なレースが展開！

昼の時間帯に走れるコースは、砂漠やジャングル、花見会場など、明るい屋外が舞台になっているものが多い。陽光があふれる開放的な雰囲気のコースで、アクロバティックなレースが楽しめるぞ。



▲「Q」の旗が揺れる「チョロQキャッスル」をひた走る！



◀「チョロ砂漠」での熾烈なデッドヒート！ スリップにも注意なのだ。

夜 陰々とした夜のコースで何かが起こる……？

昼とはうってかわって、夜のコースは洞窟やミステリーハウスといった、暗いイメージを感じさせる場所ばかり。といっても、そこはコミカルRCG『チョロQ』のこと。暗いイメージを逆手に取った予想外の演出で、またまた楽しませてくれるのだ！

▼「ミステリーハウス」では、ポルターガイスト現象が！

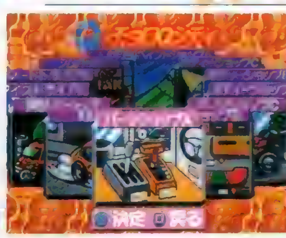




◀暗くて道が把握しにくい「洞窟」のコース。

注目！ 商品のレパートリーが増えた各種ショップもチェックなのだ！

「チョロQ 3」では、マイカー、イベント、チューンナップパーツをそれぞれ100ずつ用意する「100・100・100計画」が実行されている。つまり、今回のショップは100種類におよぶパーツやボディを扱っているのだ！



▲ショップの種類はかなり豊富。隠されたショップも存在するらしいぞ。

▶新登場のパーツもたくさんある。チューンナップがさらに楽しくなりそうだ。

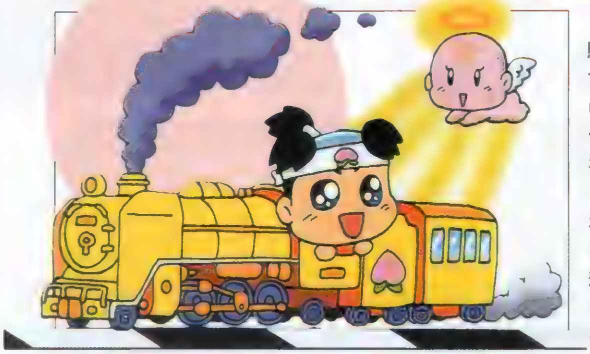


桃太郎電鉄7

12|23 TBL
▶¥5,800
▶ハドソン
▶MC（1ブロック）
MT

回をかさねるごとに面白さが増し、お茶の間に楽しいひとときを提供してきた『桃鉄』シリーズ最新作の『桃鉄７』もゲームを盛り上げる新要素が満載で、ますます楽しませてくれるのだ！

ボードゲームの定盤『桃鉄』の最新作がPSに登場なのねん！



北から南、そして海外など各地の駅を駆け回り、日本一の社長を目指す『桃鉄』シリーズの最新作がPSに登場。第７弾となる今作ではパーティプレイを盛り上げる、さまざまな新要素の追加と、あのキングボンビーを超えるお邪魔キャラ〝ギーガボンビー〟が登場し、これまで以上にスリリングで波乱に満ちた展開が予想される。今回は、３つの新要素にスポットを当てて、『桃鉄７』の新たな魅力に迫るぞ！



◀ゲームを盛り上げる演出も、より派手に楽しくパワーアップしているのだ。



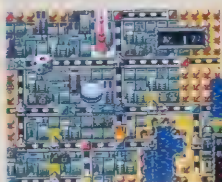
▶駅で購入できる物件は、かなりリニューアルされている。開発スタッフが全国を巡って調べたらしいぞ。

さらに内容充実の『桃鉄』は楽しさもグーンとアップ！



新しい「駅」が追加！

『桃鉄７』では原宿、渋谷、夕張などいくつかの新駅が追加され、路線図がますますにぎやかに！もちろんこれらの新駅でも、その場所にちなんだ物件を購入できるぞ。



◀渋谷と幕張が追加され、東京周辺の駅も充実してきた。



▶新駅の夕張ではメロン関係の物件が狙い目。

期待の新イベントも満載！

たっぷり追加された新イベントの数々も、『桃鉄７』の大きな魅力。今年話題になったブームや出来事を痛快にパロディ化したイベントに、思わずニヤリとくること間違いなしだ。



◀みんなで賭けをする新イベント「ブックメーカー」。

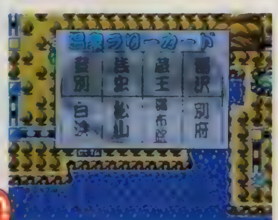


▶ゲーム式の新イベントも豊富に追加されたぞ。



新種のカードも多数登場！

デビル系のカードを他のプレイヤーに押しつけられる「めちゃぶつけカード」や、持っている物件のチェーン店を出店することができる「チェーン店カード」など、特殊な効果を持つ新カードも続々登場！　カードを使った妨害工作のバリエーションはさらに幅広く多彩になり、熱い駆け引きが楽しめるようになったのだ。



◀新登場の「温泉ラリーカード」。温泉スタンプを集めよう。



▲今回のキングボンビーは、悪事を働くたびにカウントダウンする。カウントが０になると……。

東京23区 制服WARS

2/27（予）	AVG
▶¥6,800	
▶マップジャパン	
▶MC（2ブロック）	

木村貴宏氏のキャラクターデザインによるカワイイ女の子がいっぱい登場する期待のAVG「東京23区制服WARS」。今回は新たに明らかになった最新情報をお送りするぞ！

女子高生たちの熱き戦いが、いま幕を開ける！

魅力あふれる女子高生たちが活躍する『東京23区制服WARS』。今回は、新たにわかったゲームシステムについて紹介していこう。まず、ゲームはMAP画面で自分が探索したいエリアを選ぶところから始まる。選べるエリアはシナリオが進めば、徐々に増えていく。エリア内ではアドベンチャーモード（以下ADV）になり、さまざまなキャラクターと会話して、情報を集めていくことになる。そして謎の制服統一組織ヘヴンの配下に出会えば戦闘になり、勝利すれば仲間が増えたり、新たな展開が待っているのだ。

物語の鍵を握る兄妹



来崎涼子&竜治

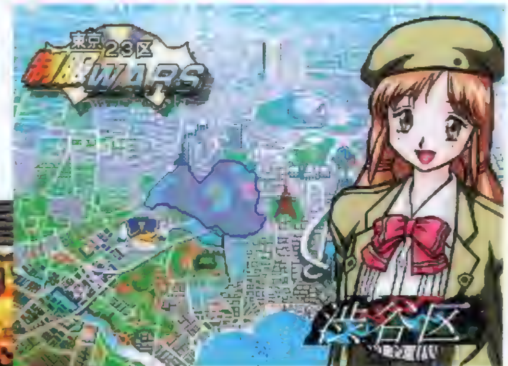
世界的に有名な音楽家を両親に持つ兄妹。涼子は主人公とは幼なじみで、正義感の人一倍強い女の子。兄の竜治は強靱な肉体と精神、明晰な頭脳を持つ青年で、反制服禁止組織「H・E・L・P」の指導者だったが、現在は行方不明になっている。

ADV画面



▼ゲームは基本的に、ADVで謎を解き明かしたり、情報を収集したりして進めていく。また、自分たちのいる場所も一目でわかる。

MAP画面



▲全体MAP画面では探索するエリアを選択する。ここで選べるエリアは最初に4カ所あり、クリアすることで徐々に増えていく。

主人公を助ける美しき乙女たち



キャストも決定！

- 結城亜美（CV：桑島法子）
- 来崎涼子（CV：篠原恵美）
- 清水さやか（CV：伊藤舞子）
- 真行寺霞（CV：芝原チヤコ）
- 遠藤美咲（CV：矢村貴子）
- 天野香織（CV：深見梨加）
- 柊瑠華（CV：かないみか）
- 神無月小夜（CV：半場友恵）
- 藤堂麗羅（CV：生駒治美）

キャラの属性が勝負を決める！

戦闘はランダムで起こることはなく、シナリオ上のイベントとして発生する。各キャラには属性というパラメータがあり、戦闘では相手との属性の相性によって勝敗が決まる。その仕組みは、じゃんけんと同じ。



▲戦闘シーンでは、チビキャラたちがバトルを繰り広げる。敵には部下がいるようだが、涼子にはいないのかな？



▲キャラクターは3つの属性に分けられている。その力関係は上の図のようにフォースはレイに、レイはルナに、ルナはフォースに強い。いわゆる3すくみと呼ばれるものだ。

制服WARS

蒼穹紅蓮隊 黄武出撃

そうきゅうぐれんたい おうぶしゅつげき

アーケードやSSでシューティングマニアを魅了した大迫力のSTGがついにPSに登場！
超強力な新機種やPSオリジナルのスペシャルモードも加わってまさに完璧版!!

12|25 STG
▶¥5,800
▶データイースト
▶MC(1ブロック)
AC（DUAL SHOCK対応）



◀どんな敵でも、画面の大半をカバーするロックオンウェブからは逃れられない……。

「N.A.L.S」ニテ敵ヲ殲滅セヨ！



▲ステージの終わりには、ケタ違いの破壊力を誇るボスキャラたちが待ち受ける！

自機を中心にロックオンウェブ（誘導照準）が展開し、全方位死角無しのロックオンシステム「N.A.L.S」であらゆる敵機を残らず消し去る。『蒼穹紅蓮隊』は近未来の世界を舞台に繰り広げられる企業間の壮絶な戦いを描いたSTGだ。独特なシステムやシリアスな演出でアーケード版、SS版ともに高い評価を受けたこのゲームだが、PS版はさらにパワーアップ！ 完全移植のアーケードモードに加えて新要素満載のスペシャルモードが追加されているぞ。また詳しい内容はヒミツだが、オリジナルステージや惑星規模のボスキャラなども用意されているので、他機種版を極めた人にもオススメなのだ。

PSオリジナル要素ヲ見逃スナ！

新機種や新モード、美麗なムービーに加えて声優によるアナウンスも要チェック！

ステージ間デモを追加！

アーケードやSS版では設定のみだったダークなバックストーリーが、新聞記事と記録映像風のムービーによって語られるぞ。また、メッセージを読み上げるオペレーターガールのCVは、「エヴァンゲリオン」でおなじみの人気声優、長沢美樹さんが担当しているのだ。



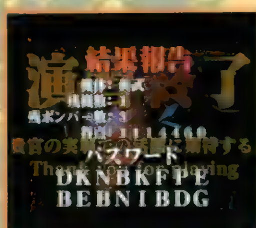
◀凛とした美声が雰囲気を一層盛り上げる！



▲敵衛星の撃墜は衝突事故として報道され、真相は闇の中へ……。

スコアアタック専用モード

このモードはステージ1のボスを撃破するまでのスコアを競うというモノ。ちなみにゲームの最大の特徴である「N.A.L.S」には、ロックオンによる同時撃破数が多いほどスコアがアップするという特性がある。これを極限まで利用して、熱いスコアアタックを楽しもう。



◀終了後に出るパスワードにはどんな意味があるのだろうか？

新機体「黄武」が参戦！

PSオリジナルのスペシャルモードには新キャラ＆新機体が追加されている。その名も下新居田哲生（32歳）、軌道事業部防衛2課に所属する、無口で頼れる渋い奴。彼の操る機体「黄武」は360度フルレンジのウェブを持った黄色いボディが特徴。初心者にもオススメだ。

▼誘導レーザーが標準装備。ショットスピードも速くて強力！



特殊ロックオンシステム「N.A.L.S」とは？

正式名称は「No blind spot All range Laser System」といって、照準内に捉えた敵を確実に撃破するという誘導レーザーのこと。照準となる「ロックオンウェブ」はショットを押し続けることで画面上に展開され、レーザーだけでなくボムさえも誘導できるぞ。



▲ウェブが展開し、次々と敵をマーキングしていく。



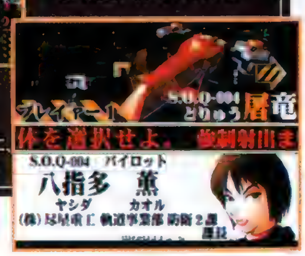
▶幾筋もの強力な誘導レーザーが確実に敵機を貫く！

2種類の「ウェブ」を臨機応変に使い分けろ！

プレイヤーが選べる機体は3タイプ（スペシャルモードのみ4タイプ）。各機体にはそれぞれ射程の異なる2種類のウェブが搭載されていて、ボタンひとつで切り替えできる。自機を包み込むように広がるモノから、自機と正反対に動くモノまで、特徴をつかんでうまく使い分けるのだ。



▲1点を突破したいときは、範囲の狭いウェブが良い。



▶階級に「課長」とあるように、彼らは民間企業の社員なのだ。

ハイパーオリンピック イン ナガノ

オリンピックゲームの「本家」コナミが贈る、長野冬季オリンピックを題材にしたソフト『ハイパーオリンピック イン ナガノ』。13の種目に挑戦して、栄光の金メダルをつかめ！

12|18(予) SPG
▶¥5,800
▶コナミ
▶MC (1ブロック)
MT (最大4P同時プレイ可)
AC (DUAL SHOCK 対応)
AJ

長野冬季オリンピックの興奮を、ゲームでいち早く体験しよう!!

長野冬季オリンピックの開催に向けて、この冬、急速に高まっているオリンピックムード。実際に行われる13の正式種目を再現したこの『ハイパーオリンピック イン ナガノ』で、ひと足先に熱くなるのはどうかな？　大勢でにぎやかにプレイしても楽しめるのはもちろん、1人でトコトン記録を突き詰めても楽しいこのソフト。今回は採用されている13種目の紹介を中心に、ゲーム内容に迫るぞ。

POINT 1 最大4人まで同時プレイ可能！

マルチタップを接続すれば、最大4人までゲームに参加できる。やっぱりプレイヤー同士で対戦した方が、ゲームが盛り上がるよね。



POINT 2 デュアルショック対応で臨場感は抜群！

このゲームはデュアルショックに対応している。競技中の思わぬアクシデントなどを、最新の振動つきコントローラでリアルに体感できるぞ。



実際におこなわれる競技を再現した13種目で熱くなれ!!

各種目の内容を大紹介！

連打が勝敗を分けるトラック競技や、コース取りのセンスとバランスを保つ巧みな操作が求められるアルペン競技など、ゲームに採用されている競技はそれぞれ操作法やプレイ感覚が異なる。同じ競技内の種目でも、有効なタイミングや操作のポイントといったコツは微妙に違うぞ。種目ごとにベストな攻略法を見つけて、全13種目制覇を狙え。



▲プレイ感覚の異なる13の種目が君の挑戦を待っている！

スピードスケート競技

500m

400mのトラックを1.25周して、順位を競う。コーナーリングの主導権を握れるかが勝敗を決める。



1500m

トラックを3.75周する長距離レース。スタミナの配分やスピードの調整に気を付けよう。



ショートトラック競技

500m

110mのショートトラックを4.5周して順位を競う。素早くインに入り込みライバルを押さえ込め。



1000m

ショートトラックを9周するこの種目では、さらに苛烈なコースの奪い合いが繰り広げられるぞ。



アルペン競技

ダウンヒル

旗のゲートを通過しつつ、2920mの距離を滑降する。1つでもゲートを通過しそこねると即失格だ。



スーパーG

基本はダウンヒルと同じだが、こちらは2420mの急な傾斜を滑降する。ターンのテクニックが重要。



ジャイアントスラローム

変化に富んだ1420mのコースを滑降する。より高度なターンテクニックを要求されるぞ。



その他の競技

スノーボードGS

アルペン競技のスノーボードバージョン。旗のゲートを通過しつつ、930mの距離を滑降する。



エアリアル

ジャンプ中にさまざまな演技を決めて、その美しさを競う競技。2回の演技の合計点で順位が決定。



リュージュ

ボート型の乗り物でコースを走行し、ゴールするまでのタイムを競う。最高速度は130km以上！



ボブスレー

4人の選手がボートに乗り、コースを走行。ゴールするまでのタイムを競う。舵取りが勝敗のカギ。



ジャンプ

ウィンタースポーツで注目の、ジャンプ競技。踏み切りのタイミングと空中でのバランスが大切。



カーリング

「氷上のチェス」の異名を取る、高度なパックのコントロールと緻密な作戦が求められる対戦競技。



スーパーライブスタジアム

アクエスが放つ3Dポリゴン野球の決定版『スーパーライブスタジアム』がいよいよ登場!!
自分だけのオリジナルキャラを育成できる新感覚SPGの魅力をその目でじっくりと確かめよう!

1/1 SPG
▶¥5,800/コンビニ専用
▶アクエス
▶MC(1ブロック)

期待の野球ゲーム『スパスタ』の隠し要素「魔球」を初公開!

自分で作った選手が、実在の球団で活躍できるエディットモードが魅力の「スーパーライブスタジアム」を、新情報満載でお届け! 今号では、以前に紹介した「エディットモード」にスポットを当て、キャラクター作成を流れに沿って詳しく紹介していくぞ。さらに本邦初公開、究極の隠し玉「魔球」も紹介。しっかりチェックして、お正月の発売に備えよう!



▲これまでの野球ゲームとは一味も二味も違う「スーパーライブスタジアム」。野球ファンならずとも要チェックの作品だ。

勝利への第1歩 チームの能力を見きれ!

ペナントレース開幕! と、その前に選手全員の能力を把握しておくことが重要。阪神の投手(写真右)を例とすると、"右投げ"が圧倒的に多いことがわかる。投手と打者の相性を考えると、ピッチャーのローテーションがいささか不安。そこで、"左投げ"の投手を作成し、チームの補強を行えば、どんな状況にも対応できるぞ。

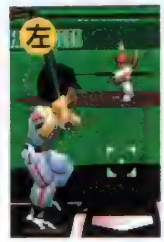


▲選手オーダー画面で、選手1人1人の能力を見極めるのだ。

相性にも注意せよ!

このゲームでは、投手対バッターに相性が存在する。例を挙げると"投手が右投げでバッターが右打ち"の場合にバッティングカーソルが小さくなりミートしにくくなってしまうのだ。





◀左の2つの写真を見比べるとバッティングカーソルの大きさが明らかに違うのがわかる。

勝利への第2歩 選手を作れ!

▶自分の思い描いた選手を作って活躍させよう!



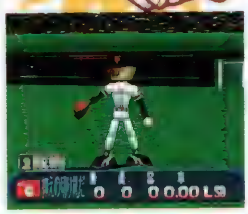
このゲームの最大の魅力ともいえるエディットモード。このモードでは、利き腕や投球フォーム、体格や髪型など、実に細かい部分まで設定できるぞ。打者は、5,040パターン。投手の場合は、20,160というものすごい数のパターンが存在するのだ。このモードを使えば、往年の有名選手や自分だけのオリジナル選手を作ることができちゃうぞ。また、メモリーカードを2つ使用することで、友だちの作ったエディットキャラチームとの対戦だってできるのだ!



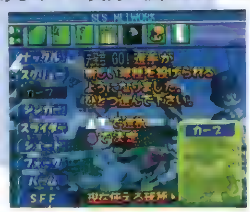
◀最初は能力も低いが、成長すれば、偉大な選手に…。

勝利への第3歩 とにかく投げろ、そして打て!!

エディットモードで作成した選手は、試合で活躍させることによって成長するぞ。そこで、プレイヤーであるキミの実力が試されるわけだ。



◀活躍すればするほど、選手の能力がUP。選手を作成したら、ガンガン試合に参加させよう!



◀投手は成長すると"ナックル"や"パーム"といった球種を覚えていくぞ。成長が勝利へのカギとなるのだ。

スクープ これが魔球だ!



なんと魔球の存在が新たに発覚! 時速300キロを超える豪速球や、縦横無尽に飛び回る変化球など、10種類以上にもおよぶ魔球が用意されているのだ。魔球を使うには、特定のコマンドを入力すると投げられるぞ。ここぞという場面で、ウイニングショットとして活用しよう!

◀魔球はペナントレースで使えないうえに投球回数に制限があるので覚えておいてね。



◀俺のウイニングショットをくらえ、とばかりに投げたボールは?



▶な、なんと目にもとまらぬスピードですでにミットの中に!

他にもあるぜ!

スターダストファントム!



▶こんなボール、どうやって打つんだ〜!?

スカイクレイバー!



◀飛んだ……本当に飛びやがった、アイツ…。



RIVEN THE SEQUEL TO MYST

美しい幻想世界を舞台としたファンタジーAVGの第2弾！

12|23 AVG
▶¥7,900
▶エニックス
▶MC（1ブロック）、CD5枚組

新たな冒険の幕が開かれる…

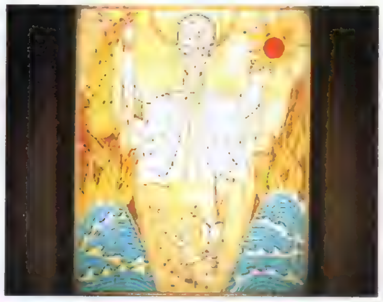
　あまたのユーザーを魅了したファンタジックなAVG『MYST』の登場から4年……。緻密に設定された幻想的な世界観と、美しいグラフィックにさらなる磨きをかけて、続編の「RIVEN」がいよいよ登場するぞ！　CD5枚組という、驚異的なボリュームでのリリースが決定しているこのゲーム。不思議な謎を解き明かしつつ、壮大な物語を読み進めていくとき、キミは完全に異世界の住人になっているはず。新たな物語の舞台になる「リヴンの本」の中で、どんな冒険が待ち受けているのか。早くも期待がつのるよね。

▼ゲームの中に存在するものすべてに意味があり、必然性がある。緻密に練り込まれたバックグラウンドに裏づけられた、リアルな世界観。それが「RIVEN」の最大の魅力だ。





▲美しい「リヴンの本」の世界には、さまざまな謎や仕掛けが多数存在する。これは鍵がかかった頑丈な扉。誰が作ったものなのか？　そして中には何があるのだろうか？



◀冒険の初期に目にすることになるステンドグラス。描かれているのは神か、人間か。

ストーリーは前作の純粋な続編なのだ

　気になる「RIVEN」の物語は、前作でエンディングを迎えた「アトラスの部屋」から始まる。アトラスに再会した主人公は、彼の妻を助けるため「リヴンの本」の中に旅立つのだ。



▶アトラスが「リヴンの本」を開き主人公に見せる。



◀異世界での冒険は檻の中から始まる。

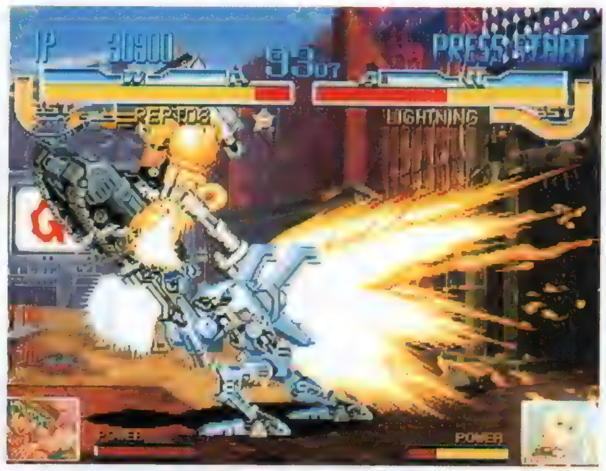
サイバーボッツ ～フルメタル マッドネス～

V.A.を駆る戦士たちの熱き戦いを、PSで再び！

12|25 対戦ACT
▶¥5,800
▶カプコン
▶MC（ブロック数未定）

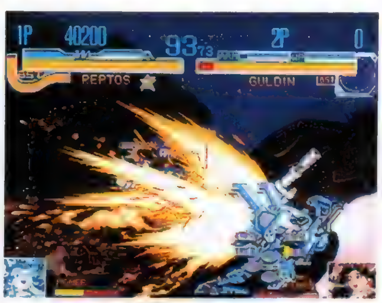
オマケ要素が満載のお得版！

　パイロットとV.A.（ヴァリアントアーマー）を自由に組み合わせて戦う、フレキシブルなシステムが好評を博したロボット対戦格闘ACT『サイバーボッツ』。ファンの間で移植が熱望されていたこの作品が、いよいよPSに登場だ！　このPS版では、アーケード版で敵キャラだった3人のキャラクターとV.A.を、プレイヤーキャラとして使用可能。それに応じて豪華声優陣によるキャラクターボイスも大幅に追加され、より楽しくゲームをプレイできる。さらに「零豪鬼」と呼ばれる謎の（笑）V.A.も乱入参戦し、バトルはますますヒートアップするぞ。パワーゲージが溜まると使える、2種類のスペシャル攻撃が勝利の鍵だ。





▶腕引きちぎりなど、ロボットバトルならではの過激なシチュエーションも魅力。



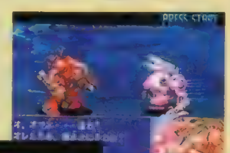
▲V.A.同士の重量感あふれるバトルは迫力満点！レプトスのサイバーEXが炸裂だ!!



◀「悪魔女王」ことプリンセス・デビロットもマイキャラにできる。ファンにはうれしい限り。

熱い物語が展開するストーリーモード

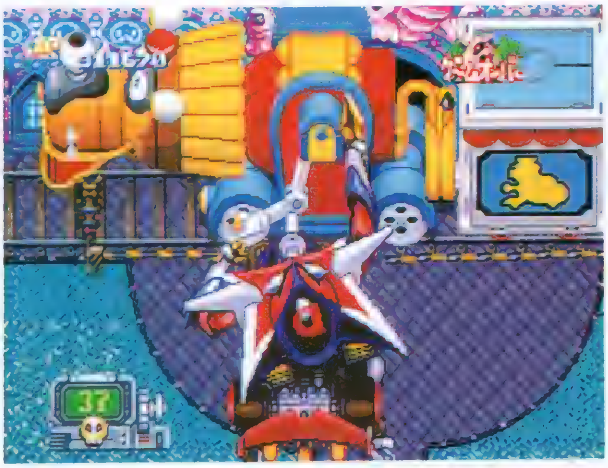
　アーケード版にはなかったオリジナル要素の「ストーリーモード」では、選択したキャラクターによって異なるストーリーが展開する。9組のパイロットが織りなす熱いストーリーの結末を、君の目で見届けよう。



▶敵、味方に分かれたパイロットたちが、熱い戦いのドラマを繰り広げる。



◀キャラクターによって、戦う理由は異なる。ストーリー設定は細かいのだ。



タイムボカンシリーズ ボカンですよ

3月（予） STG
▶¥5,800（予）
▶バンプレスト

新要素を引っ提げて「悪玉ＳＴＧ」が復活よ〜ん！

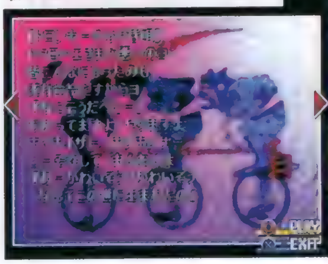
悪玉メカでやっておしまい！

悪役３人組〝ドロンボー一味〟が悪玉メカに乗り、歴代のヒーローたちと戦うＳＴＧの第２弾！　第２報となる今回は、悪玉メカ（自機）について紹介していくぞ。今作では、おなじみの悪玉メカ６体に続いて、前作で隠しメカだった「ドロンジョカー」、「トンズラカー」、「ボヤッキーカー」の３体が最初から使用可能になっている。さらに、まだ発表できないオリジナルの新悪玉メカが新たに加わり、使用できる悪玉メカが計10体になったぞ。また、悪玉メカの武装や能力なども強力され、さらにボカンなシューティングが楽しめるのだ。



▲９体の悪玉メカから、ステージごとに選択して（新悪玉メカはスペシャルゲームのみ使用可予定）ゲームを始めていく。武器や移動速度はメカによって、それぞれ違ってくるぞ。

▼オプションでは、ＴＶアニメで使用されていた17曲を聴くことができる。歌詞もばっちり表示されるから、アニソンカラオケ気分で一緒に歌えちゃうぞ！「へ〜イへ〜〜イ！」。





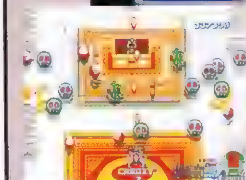
◀ヒーローとの対決の前には、ＴＶアニメでおなじみの口上が挿入される。

おなじみの、わき役メカも登場だ！

今作では、ステージクリア時などにわき役メカが現れ、おなじみのフレーズをしゃべってくれる。「おろか…ブ」、「コリャいけまっせ」などのなつかしいセリフが聞けるのだ。



▶ふたが開いて、プレイヤーにひと言つぶやく。



◀ＴＶアニメそのままの演出を再現。

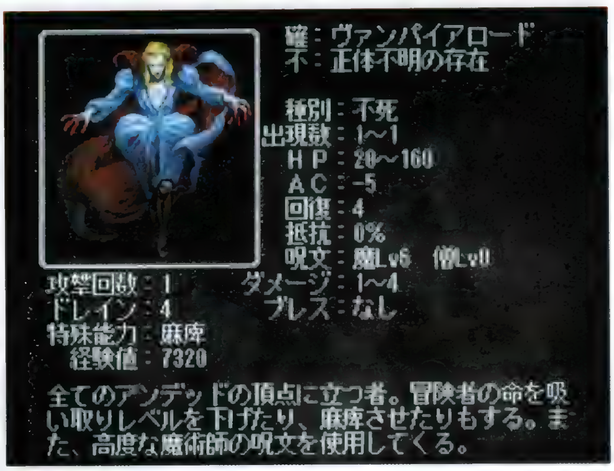
ウィザードリィ リルガミンサーガ

2/26（予） RPG
▶¥5,800（予）
▶ローカス／ソリトンソフトウェア
▶MC（3ブロック）

3つのシナリオを1枚のCD-ROMに収録

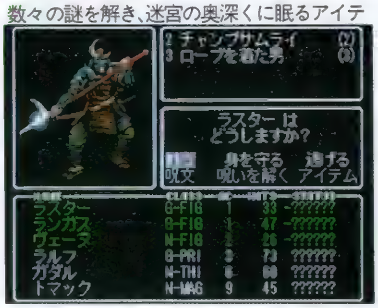
「奇妙な生物」……それは？

今なお、新シリーズが登場し続ける名作ＲＰＧ『ウィザードリィ』がリニューアルされてＰＳに登場。今回のリニューアルにあたり、冒険中に遭遇したモンスター、入手したアイテムのデータなどを観ることができる、ＰＳオリジナルの要素「博物館モード」の追加と、マニアにはお約束の「線画モード」など、さまざまな要素が用意されている。これによりモンスターを倒して数々の謎を解き、迷宮の奥深くに眠るアイテムを持ち帰るという目的に加え、アイテムやモンスターのデータを集めるといった楽しみ方もできるようになったぞ。『ウィザードリィ』という舞台で自分なりの遊び方を見つけて、キミだけの物語を創造していこう。

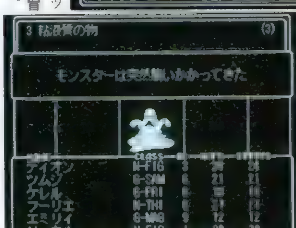




▶ダンジョン内のグラフィックもリニューアルされて、冒険の緊張感もグンとアップ。



▲これは戦闘画面。名前のわかっていないモンスターには、減色するなどの演出がほどこされている。



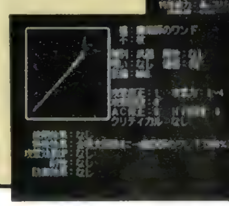
◀線画モードで昔のなつかしさを楽しむこともできる。マニアも納得の仕上がりだね。

「博物館モード」で閲覧しよう

博物館モードでは、冒険で手に入れたアイテムの特殊効果や、戦闘中に名前が判明したモンスターの特殊能力などの詳しい情報を閲覧できる。また、末弥純先生の描く美しいイラストもじっくりと鑑賞できるぞ。



▶こちらはモンスター博物館。能力が見れるので、戦い方をイメージできる。



◀アイテム博物館の画面。レアな武器をゲットして、眺めるだけでも楽しいぞ。

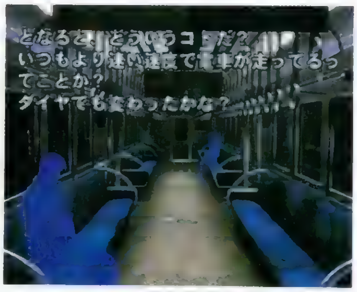
最終電車

随所にハイクオリティなムービーが用意されているハイパーノベル！

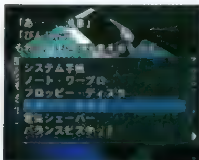
2月(予) ECT
▶¥5,800
▶ヴィジット
▶MC(ブロック数未定)

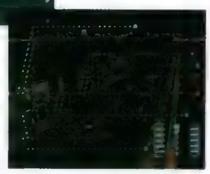
発車のベルは恐怖の入り口……

いつものように残業を終えて最終電車に乗り込んだ主人公、しかし、その日は何かが違っていた。止まるべき駅を過ぎ、さらに加速を続ける電車に気づいたとき、すでに恐怖のシナリオは始まっていた…。このゲームは日常に潜む非日常を描いたハイパーノベルだ。超リアルなＣＧ＆ムービーと臨場感あふれる３Ｄサウンドが、この上ない恐怖を味わわせてくれるぞ。また、シナリオの基本はホラーだけどキミの選択しだいでＳＦやアクション、恋愛といったさまざまな展開が楽しめるぞ。


▲ＣＧレンダリングによるリアルな背景と、シルエットで描かれる人物が妙にマッチする。


▲車内に広がる凄惨な光景。目を覆いたくなるような、それでいて惹きつけられるムービーが随所に挿入される。


◀ストーリーの途中には、単なる行動選択のほかにも、謎解き的な選択を迫られることがある。

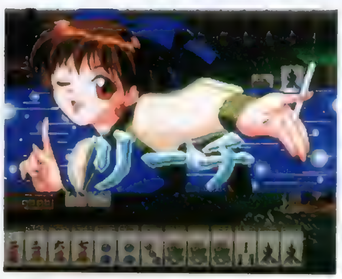

▶ストーリー分岐を示す路線図。新たな分岐を見つけることにどんどん増えて、達成度を確認できる。

天仙娘々 ～劇場版～

勝てばコスプレ、負けてもコスプレ？ 仙人見習いが繰り広げる♥♥♥♥な麻雀バトル

2/26(予) ETC
▶¥6,800
▶TimePoint
▶MC(ブロック数未定)

ちょっぴりえっちな対戦麻雀♥



▲キャラのリアクションはとっても滑らか。しかも、人気声優が喋りまくりなのだ。

中華ギャル総出演のコスプレ？ 麻雀ゲーム「天仙娘々」がＰＳに登場だ。キミは仙人見習いの娘〝鈴花〟となって、とある小国に住まう〝麻雀大王〟と名乗る妖怪相手に麻雀バトルで大奮闘。ちなみにこの妖怪、道行く娘を麻雀バトルで負かしては「呪いの薄衣」を着せて娘を辱めていたという。もちろん鈴花も例外ではなく、勝負に負ければあられもない姿に♥　ふたりの仲間とさまざまな仙術（イカサマ）を駆使して、鈴花は麻雀大王に勝てるのだろうか？


◀初心者にうれしい仙術アイテムで、妖怪たちをやっつけろ！



▶ストーリーが進めば、雷羅と彩燕という頼もしい仲間が加わるぞ。


▲ＯＶＡ並のＯＰムービーも要チェック！ ストーリーパートともども、登場する女の子のお色気たっぷりでイイ感じ♥

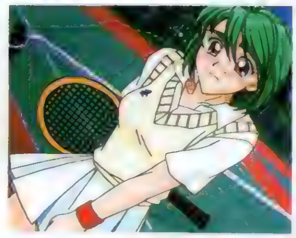
ゆうわくオフィス恋愛課

恋と仕事を両立させる、社会人ならではの恋模様を描いた恋愛育成ＳＬＧ！

3月(予) 恋愛SLG
▶¥5,800
▶タカラ
▶MC(ブロック数未定)

大胆なアプローチで彼女を射止めよう！

仕事優先？ 恋愛優先？ 厳しい会社生活での恋愛を描くＳＬＧが登場。プレイヤーは期待の新入社員となって２年間という限られた期間の中、ビジネスで成功を収めつつ、休日は恋愛をエンジョイするのだ。もちろん、アダルトな雰囲気の漂うイベントも盛りだくさん！ 恋に仕事に男を磨いて、お目当ての女子社員とのハッピーエンドを目指せ！


◀恋愛の対象となるのは、魅力あふれる８名の美女たち。

夜想曲

ＳＦＣの名作「魔女たちの眠り」から2年、赤川次郎が贈る新たなサスペンス・ミステリー！

春予定 ETC
▶¥5,800
▶ビクターインタラクティブソフトウェア
▶MC(ブロック数未定)デュアルショック対応

赤川次郎が贈るサウンドノベル第2弾！

「夜想曲」は、ミステリー作家の巨匠赤川次郎氏が原作を手がける、ファン注目のサウンドノベルだ。一冊の本を巡る不思議なストーリーは、主人公の性別によって異なる視点で展開していく。しかも、シナリオはゲームの達成度によってさらに追加されるぞ。また、３Ｄサウンドとデュアルショック対応によって、未だかつてない臨場感が味わえるのだ！


◀森の奥深くにたたずむ古びた洋館で、惨劇の幕が上がる。

CRISIS CITY クライシスシティ

巨大企業に支配された近未来都市を舞台に繰り広げられる、炎と殺戮と硝煙の宴……

3月(予) ACT
▶¥5,800
▶タカラ
▶MC(ブロック数未定)

立ちふさがるモノはすべて撃ち倒せ！

この「クライシスシティ」は、近未来都市の全権を牛耳る巨大企業を相手に、闘いを繰り広げる３Ｄ・ＡＣＴだ。プレイヤーキャラとなる７人の各キャラにはバックストーリーが設定されていて、ステージが進むごとに秘められた過去が明かされていくぞ。ガンガン敵を倒すアクションの爽快感だけでなく、キャラのドラマを味わうことができるのだ。


◀シリアスな設定とは裏腹に、痛快なアクションが楽しめる！

ハローチャーリー

映画「ベイブ」で有名なリズム＆ヒューズ社のＣＧスタッフが描く、とてもシュールなＡＣＴ！

3月(予) ACT
▶価格未定
▶エニックス
▶MC(ブロック数未定)

割れモノ注意！　主人公は"たまご"!?

主人公が〝たまご〟!?　という人形アニメのようなＡＣＴが登場するぞ。プレイヤーは製鉄工場の警備員「チャーリー」となって、機械の暴走をくい止めるのだ。しかし、たまごである彼は、熱くなりすぎると〝目玉焼き〟になってしまうという弱点があり、製鉄工場内ではちょっと危険かも……。メットで殻を守りつつ、巨大な機械たちの暴走をくい止めろ！



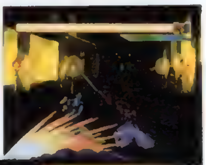
◀レンダリングによって描かれた美しい背景に注目！

るろうに剣心

コミックはもちろん、TVアニメでも大人気の「るろうに剣心」が、今度はRPGで登場だ!!

12/18 RPG
▶¥5,800
▶SCEI
▶MC(1ブロック)

迫力の剣客バトルも必見のRPG!



▶剣心の飛び道具必殺技〝土龍閃〟が敵を襲う！ 各キャラクターは、それぞれ特有の必殺技を持っているのだ。



◀主人公2人と薫、弥彦は、さまざまな町にある道場へ出稽古に行くことで必殺技を修得するぞ。

▼技の相性は、上段が中段に勝ち、下段に負ける、といったジャンケンのようなものになっている。読みの要素も楽しい。





▲すべての攻撃に打ち勝つことができる究極必殺技。聖の〝自在の型〟は分身して連続で攻撃!!

少年〝聖〟と少女〝輝〟の2人の主人公からどちらかを選び、剣心と一緒に旅をしていく『〜十勇士陰謀編』。今回は、このゲームの迫力の戦闘について紹介するぞ。戦闘は基本的に1対1で展開され、通常のフィールド上の戦闘では、味方キャラを交代することも可能だ。特徴的な戦闘システムとして、6つの攻撃を1度に入力する〝六連撃システム〟が搭載されていて、これは入力した技と敵の技との相性により、連続した攻防がアニメーションで展開されていくというものなのだ。

トランスフォーマー ビーストウォーズ

日本、アメリカ、ヨーロッパで同時発売！ 人気TVシリーズの最新作がいよいよPSに登場!!

3月予定 STG
▶¥5,800
▶タカラ
▶MC(1ブロック)

戦闘ロボモードに変身して戦え!!

個性的な性能差を持った計10体のトランスフォーマーたちを操り、ミッションをクリアしていく3D・STG。トランスフォーマーの醍醐味でもある変身を利用して、ビーストモード、戦闘ロボモードの2つの形態で戦うのだ。それぞれの形態にはメリット、デメリットがあるので、臨機応変に変身しよう。また、変身シーンも超リアルで必見だぞ。



◀総司令官となり、総数30＋αのミッションをクリアするのだ。

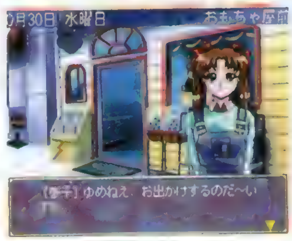
あのこどこのこ

〝告白するまで〟を描いた恋愛SLGでは終わらず恋人になってからも疑似体験できるのだ!

発売日未定 恋愛SLG
▶価格未定
▶サクセス
▶MC(ブロック数未定)／MT

本当の恋愛!? ドラマティックSLG登場

通常の恋愛SLGといえば、気になる彼女へ告白するまでを描いているのが主流。でもこのゲームは、さらに突っ込んで、恋人同士になってからの過程も楽しむことができるのだ。恋人になってから2人が遭遇する数々の悩みや試練。それらを乗り越えて、2人は固い絆を結ぶことができるか。今までにない、ドラマチックな本当の意味での恋愛が楽しめるぞ。



◀マルチタップで最大4人プレイ可などユニークな要素も！

新作ソフトニュース NEWS

来春発売タイトルを一気に紹介!

最新の情報をお届けするこのコーナー。今回紹介するタイトルは以下の4タイトルだ。

まずは『装甲騎兵ボトムズ 前編(仮)』。大人気TVアニメの興奮そのままの白熱のバトルが楽しめる、ロボットACTだ。『電流イライラ棒リターンズ』は、TVで好評を博しているあの〝イライラ棒〟の雰囲気が、家庭で楽しめるスグレモノ。デュアルショック対応で、しびれまで体験できる!? 『Jリーグの監督になって世界をめざせ！(仮)』はJリーグ監督SLG。Jリーグの監督からスタートして、最後は日本代表監督として、W杯制覇を目指す。『メビウスリンク3D』は、広大な宇宙を舞台に繰り広げられる戦略SLG。簡単操作で、本格的SLGが楽しめる秀作だ。

『装甲騎兵ボトムズ 前編(仮)』より



装甲騎兵ボトムズ 前編(仮)

▶3月▶ACT▶タカラ▶価格未定



◀プレイヤーはキリコとなり、鉄の鎧・ボトムズを駆る。スピード感あふれるバトルは迫力満点。

電流イライラ棒リターンズ

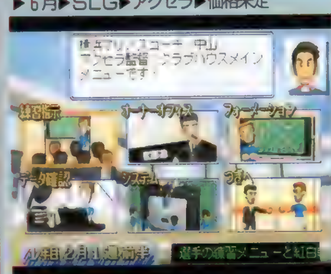
▶3月▶ACT▶ザウルス▶¥5,800



◀TVそのままのプレイはもちろん、オリジナルコースのエディットまでできる。

Jリーグの監督になって世界をめざせ！(仮)

▶6月▶SLG▶アクセラ▶価格未定



◀まずはJリーグの監督として、チームを強化して日本一を目指す。そしていつかは世界を……。

メビウスリンク3D

▶3月▶SLG▶伊藤忠商事▶価格未定



◀3D空間を、簡単な操作でプレイできるようにしたSLG。味方艦隊司令官は全員女性。


PlayStation
幕末動乱の時代に終止符を…。
草莽の志士か、忠義の幕臣か。
幕末の英雄たちになりかわり、
歴史を動かす。登場人物は総勢五百名。
歴史イベント総数百五十以上。
さまざまな主義・主張が交錯する混乱期に、
みずからの思想で全国七十五藩を一つにまとめあげる。
最新兵器や海軍力で圧倒するか、
言論をもって相手を説得するか。
歴史のゆくすえは、今、あなたにゆだねられた…。
坂本竜馬
維新開国
ジャンル：幕末シミュレーション
プレイステーション版 好評発売中
歴史シミュレーションに価格維新!! 標準価格 ¥4,800
KID
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド
〒108 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER 11F
ホームページアドレス http://www.kid-game.com
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータ エンタテインメントの商標です。


PlayStation
AP 0
AP 78100
オレっ!トンバ™
新感覚立体フィールドもイベントの数も超ブッタマゲー!
トンバがシィちゃんのカタミを取り返すため未知の大陸を大冒険。
でも敵キャラはブタでブッタマゲー。
新感覚立体フィールドを駆け抜けろ!
しかも上下左右に視点切り替えできちゃってブッタマゲー。
150以上の様々なイベントを選んで、順番関係なくクリアできる。
決まった道順のないストーリーにブッタマゲー。
アクションRPG
人気爆発!発売中
プレイステーション対応ソフト
標準価格 ¥5,800(税別)
オープニング曲 唄/東京Qチャンネル「PARADISE」11/27リリース(東芝EMI)
エンディング曲 唄/渕上史貴「ケ・セラ・セラ」1/21リリース予定(東芝EMI)



WhoopeeCamp
AP 169500
AP 429900
38300
トマバ


PlayStation
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
目指せ！生徒数3,000人
「学校をつくろう!!」は高等学校の校長先生になって、自分の
校長先生ナリキリ・シミュレーション
学校をつくろう!!
プレイステーションソフト
12月18日
発売
¥5,800(税抜)
学校で暮らす、
にぎやかな
キャラクターたち！

Victor

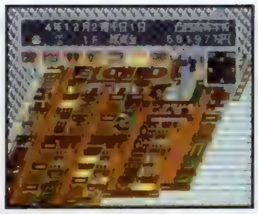
以上のマンモス高校!!

学校を理想の学校へと育てあげることを楽しむゲームです!

目標達成までの道のりは千差万別!!

堅実に小規模な拡張をしながら徐々に人数を増やしていくこともできるし、採算度外視で学力優秀な特待生を多く入学させ学力レベルを上げ、進学校としての評判を高めることもできるし、運動部の活動に力を注ぎ、各種目の全国大会で優勝させて、スポーツ学校としての知名度を高めて生徒を広く集める、なんてことも可能です!






経営・建設・育成の3つのシミュレーションが楽しめる!

経営の心得

生徒の入学金や授業料の設定はもちろん、先生たちの給料や校舎の建設費・維持費・修繕費にまで気を配り、収支のバランスの良い経営を心がけましょう!

建設の心得

校舎やグランド、体育館に至る学校施設を、生徒数や学校レベルに応じて拡張していきましょう。木造なら3階建て、鉄筋なら5階建ての校舎の建設が可能です。生徒や先生たちが勉強に集中できるように、ストレスの無い校舎造りを目指してください。

育成の心得

学校は教育の場。生徒を3年間しっかり鍛え上げて、優秀な卒業生として社会に送り出しましょう。その結果が、あなたの学校のレベルアップにつながります。

学校を順調に経営し、生徒たちが希望する施設を建設し、生徒を育成してレベルアップを図る。校長先生の仕事には、3つのシミュレーション要素がギッシリ詰まっています!



学校をつくろう!! 攻略本

「学校をつくろう!! 指導要領」

12月18日発売

¥1,000 (税抜)

お問い合わせ:03-5434-1010 NTT出版

夢空間をデザインする、住まい造りの体験ソフト



マイホームドリーム

好評発売中!

¥5,800 (税抜)




株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア ビクターソフト本部 〒150 東京都渋谷区渋谷3-9-9東京建物渋谷ビル6F TEL.03-3406-9133

話題のアクションゲーム「ABE a GOGO」、早くもサウンドトラックCD発売！

ゲーム……れるオールカラーのブックレットも必見!!

01. オッドワールド　02. ラプチャーファーム　03. 脱出　04. ABEの月
05. パラマイトの紋章　06. スクラブの紋章　07. シュリクール出現
08. モラック怒る　09. 工場停止　10. ABE、ピンチ
11. バッドエンド　12. ハッピーエンド　and　M.13～M.38



定価￥2,500（税抜価格￥2,381）　CRCP-15511

Love Letter vol.1

あなたに届く心のメッセージ
人気女性声優が贈るオムニバス・ナレーションアルバム第一弾!
出演：天野由梨　折笠愛　川上とも子　桑島法子　豊島真千子
作詩：冬杜花代子　佐藤ありす　許瑛子　帆苅伸子　他



CRCP-15513 ¥3,000 (tax in.)

12.17 ON SALE

「耳をすませば」の野見祐二とテクノ界の奇才寺田創一のコラボレーション、最高のトライアルサウンド!!



1　オープニングテーマ「アーバンナイト」
2　予感のテーマ「天気になれたら」
3　信頼のテーマ「見つめてほしい」
4　再燃のテーマ「愛が届く時」
5　誇りのテーマ「日曜日のほほ笑み」
6　条件のテーマ「もう一度ふり向いて」
7　ミッドナイトハイウエイ
8　ダウンロード
9　クロスライン
10　ドリフトジャングル
11　ダブルクラッチ
12　ブルーライト湾岸
13　6ギアー
14　チャンス
15　TRY・TRY・TRY
16　JUST YOU AND I
17　JUST YOU AND I（アコースティックバージョン）

定価￥2,500（税抜価格￥2,381）CRCP-15510

ロストチルドレン DramaCD
The City of Lost Children



ロストチルドレン
ドラマCD

ミエット / 宮村優子
ワン / 星野充昭
ペブル1・2 / 定岡小百合
ウォッチマン・入れ墨屋 / 岩田安生
ブール（男の子）/ 亀井芳子
サイクロプス・ダイバー / 伊井篤史

CRCP-15512
定価￥2,500（税抜価格￥2,381）

GAMEBANK

NIPPON CROWN Co.,Ltd.　amix　contact : 03-3582-4746

KOEI®

光栄 年末キャンペーン プレミアムパック

限定

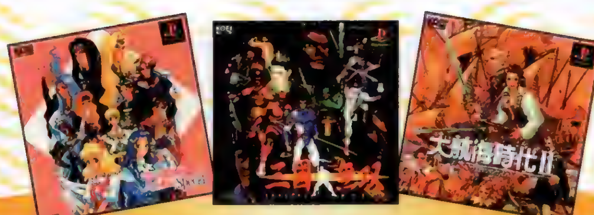
攻略本付きのお得なセット

今すぐお店へ走ろう!

※商品がなくなりしだい終了させていただきます。



いずれも大ヒットした名作ぞろい、粒よりのラインナップに、
プレイに欠かせない豪華攻略本をプラス!この機会にまだ持っていないタイトルをGETして、
今年の年の瀬はゲームの醍醐味をとことん味わっちゃおう!



歴史シミュレーションゲーム
●三國志V→価格:9,800円

◆三國無双→価格:5,800円

リコエイションゲーム
●大航海時代II→価格:6,800円

WWIIゲーム
◆提督の決断III→価格:9,800円

歴史シミュレーションゲーム
●水滸伝・天命の誓い→価格:5,800円

英傑伝シリーズ
◆三國志英傑伝→価格:8,800円

英傑伝シリーズ
●三國志孔明伝→価格:7,800円

ネオロマンスゲーム
◆アンジェリークSpecial→価格:7,800円

PlayStation™

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/

■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。

■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。

■"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

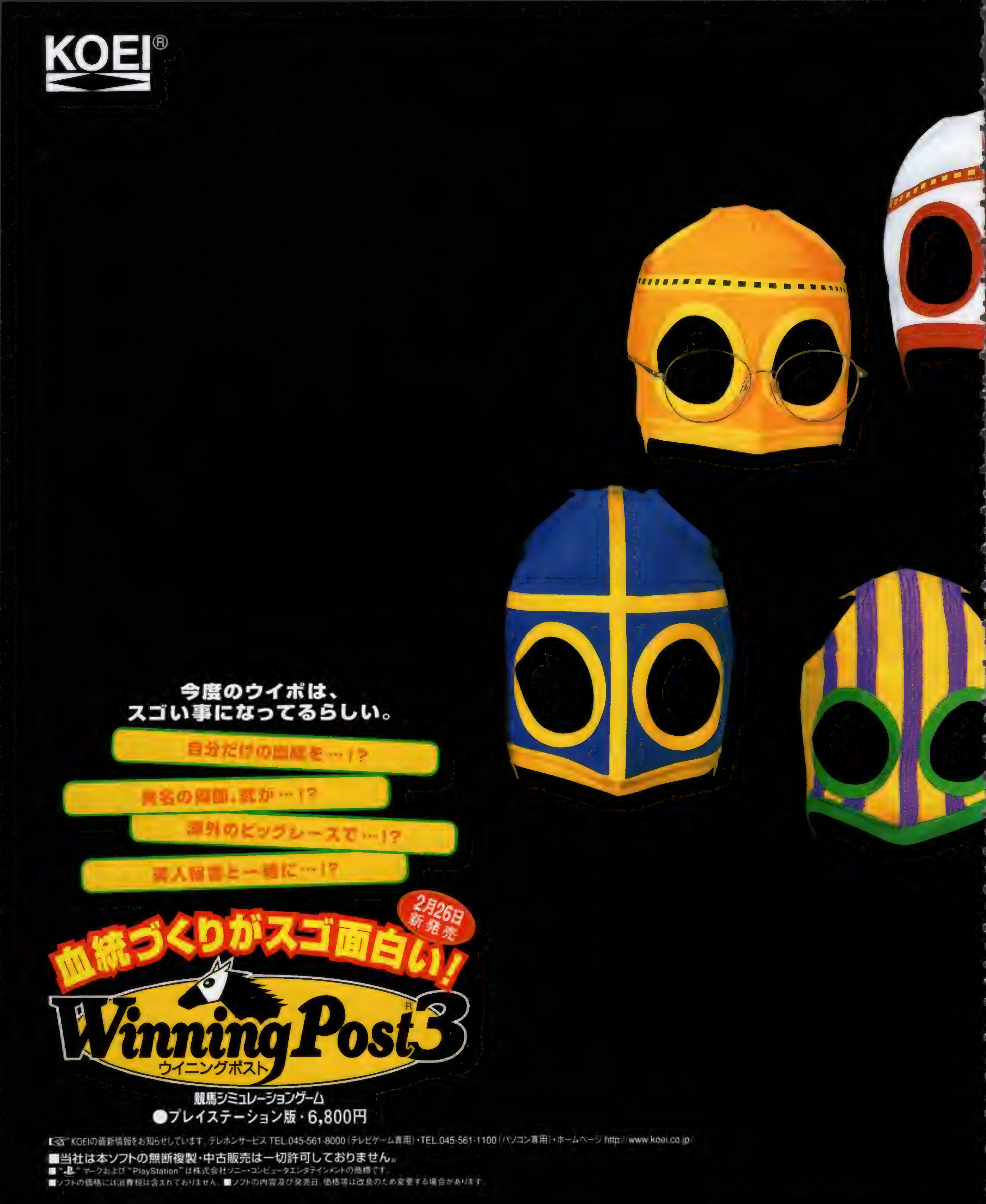
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。

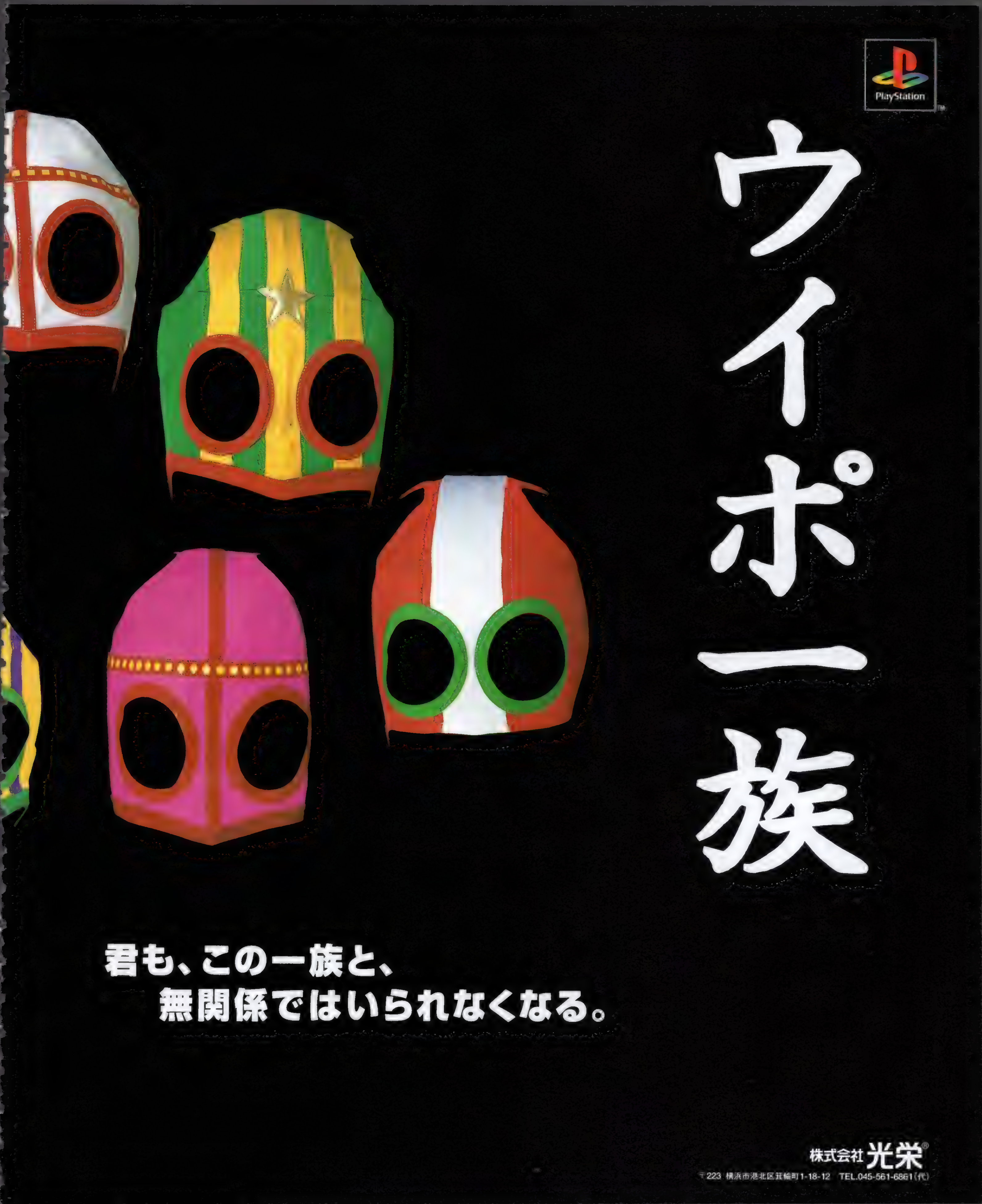
株式会社光栄®

〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861代



PlayStation
3 もはや
天下取りの夢も遠くない
合戦が待ち遠しいぞ
収入は安定、敵の侵攻へのそなえも万全、兵力も十分。と来れば、お次はいよいよ出陣。でもその前に相手の様子を探ったり、下工作をしたり、人材を選んだり、入念な準備を積んでおこう。天下制覇の道のりが見えてきたぞお。
こんなに領地がひろがりました。
同盟で長期のおつきあい
外交
同盟国は援軍を出してくれることも。でも、こちらからも攻められなくなるから相手を選ぼうね。婚姻は同盟期間がとりわけ長いぞ。一生のおつきあい?
織田信長
嫁にこないか
目に見えない攻撃こそ効果的なんだよん
間者
流言で忠誠度を下げ、内応で敵の優秀な武将を引き抜いちゃえ！敵城に放火して城防御度を下げる工作も有効。調略は仕掛ける武将の知謀が高いほど成功率が高いぞ。
羽柴秀吉
有能な人材を揃えろ
人材
家宝を与えて能力アップ！また有能なヤツには内政を行わせて勲功をため、身分を上げてやろう。大事に育てた武将は安易に出陣させないように。捕虜になったら泣くに泣けないぞ。
戦じゃあ！
武田信玄
やるんかこら！
1571年 2月
3ターン
敵味方の軍勢ユニットが接触、どちらかが攻撃を仕掛けると、いよいよ戦争だ！弓攻撃に突撃、鉄砲、大砲などの攻撃、さらに混乱、酒盛り、一喝などの工作もある。戦況に応じた戦術を駆使しよう！
株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861㈹


KOEI
今度のウイポは、
スゴい事になってるらしい。
海外のビッグレースで…!?
美人秘書と一緒に…!?
2月26日
新発売
血統づくりがスゴ面白い!
Winning Post 3
ウイニングポスト
競馬シミュレーションゲーム
●プレイステーション版・6,800円
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。


PlayStation
ウイポ一族
君も、この一族と、
無関係ではいられなくなる。
株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)


KOEI
今宵もまたドラマチックな世界に遊ぼう
光栄の新作ゲームソフト
思想と行動、そして情熱で日本を統一せよ!
坂本龍馬、西郷隆盛、勝海舟、近藤勇……。幕末の激動を駆け抜けた英雄として日本列島を走れ!諸藩の要人を説得して、自らの手で明治維新を達成せよ!刻々と変化するシミュレーションにキャラクターの成長とイベントの要素を組み合わせ、歴史のうねりを表現した異色のゲーム!
リコエイションゲーム
維新の嵐
好評発売中
6,800円
200名を超す登場人物データも完全フォロー!!
維新の嵐ハイパーガイドブック
WWⅡゲーム
提督の決断Ⅲ with パワーアップキット
2/5 発売予定
9,800円
戦史ifの興奮を味わえる超弩級SLG!
海上・空で展開する立体的な戦闘を実現、さらにシミュレーションならではの架空キャンペーンシナリオ7本を搭載した超弩級ウォーSLG。
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望・全国版
1/22 発売予定
5,800円
シンプルかつ奥の深い、SLGの原点。
知略を尽くす戦略の愉しみ、戦術や作戦を練る合戦の興奮——。世界各国100万人以上を熱狂させ、SLGの金字塔を打ち立てた名品!
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望・戦国群雄伝
2/19 発売予定
5,800円
武将達を操る醍醐味を追求した名作!
個性的な武将たちを縦横に駆使し、天下統一の夢をはたすのは誰か?行動力システムの採用などSLGの面白さを追求した名作が装いも新たに登場!
PlayStation the Best
the Best
期待にこたえてベスト版で登場。
リコエイションゲーム
太閤立志伝Ⅱ
立身出世を遂げて、いざ名乗らん。
太閤・秀吉、ここにあり。
足軽から身を興し、戦国の覇者となった秀吉の人生を体験!任務をこなし、ライバルとの出世競争に勝利して、みごと覇者の座を勝ち取ろう!
プレイステーション ザ ベスト版
好評発売中:2,800円
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望・覇王伝
すべてが鮮やかでリアル。
真の戦国を伝えるパワー!
100を超える城のネットワークで戦国を再現。論功行賞や知行地制、官位職階制、ニューラルネットワークの採用など、迫真のゲーム展開!!
プレイステーション ザ ベスト版
好評発売中:2,800円
CGデザイナー募集
[特にアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲームの経験者優遇いたします]
※CG開発機材:SGI インディゴⅡインパクト、SGI O2 R10,000、インターグラフ TDZ−310
●資格/①専門卒以上22〜36歳位 ②実務経験2年以上 ●待遇/当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年2回('96実績7.45カ月)、社保完備、独身寮・社宅完備、完全週休2日制、年間休日126日。●株式東証二部上場
◎履歴書及び職務経歴書、作品(5点以内)を下記までご送付ください。追ってご連絡いたします。作品は選考後ご返却いたします。秘密厳守、歴不返。不明な点は担当者までお問い合わせください。
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社光栄 総務部 人事課DP係 TEL.045-564-3111(直) 担当:三村・兵土(ひょうど)



KOEI
PlayStation
激ハマりです。
ソウルマスター。
このゲームのツボ 1
キャラがとんがり耳だ!(笑)
このコはプレイヤーキャラ(男)。女のコもいるので安心したまえ。
デッキケース
おーっほっほっ
ツボ 2
"戦う"&"集める"が基本のゲーム。RPGやっててストーリー忘れるくらいモノ集めに燃えちゃうタイプにおすすめだ。
カードだけ集めりゃイイってもんでもないのがまたおもしろいのだ。
カードを使って魔法を唱えたりモンスターを召喚したりして、新たなカードをゲットだ
ツボ 3
章ごとに、それまで集めた手持ちカードを使ったトーナメント戦があって、それがもー楽しい!
こんなモンスターもいる…
風タイプのバルーン
手に入れれば強い味方、グリズリー。
かわいーマーメイド
キャラデザは田口順子さん。ラブリー♥
試合始める前に使うカードを決めて作戦立てんのが、ホントのカードゲームみたいでグーざんす。よーするにデッキ構築ね。燃えるっす。
モンスターや魔法には「属性」があって、それぞれ有利/不利な組みあわせがあるのだ。コレを覚えといて戦うわけさ。
地 水 火 風
って色分けされてるからすぐわかる。
バトルの1ステージごとに「場」に出てるカードは4枚。引きの運が必要なとこがリアル♥
男のコライバルキャラ。
コレもモンスターのファイターくん
カワイイ、楽しい、新感覚ボード&カードゲーム。
ソウルマスター
モンスターを集めて豪華賞品をもらおう!
ソウルマスター
モンスターコレクションキャンペーン
※くわしくは商品同梱のちらしをご覧ください
文とイラスト
Keinojo Mizutama
水玉螢之丞
この人を知らないゲームファンはモグリ、という人気者。自称「勇ましいチビのイラストレーター」。
猫人間とモンスターが共存する不思議空間、魔法世界アスター。ドタバタコミカルなファンタジー世界で、モンスターを自在に操る「ソウルマスター」の称号獲得をめざし、カードを沢山集めるもよし、お気に入りのモンスターを育てるのもよし。「集める・育てる」の欲ばりミックス!!
コミックマーケット53 <12/28~29> に出展!
●好評発売中 5,800円
●ソウルマスターハイパーガイドブック 12月上旬発売予定
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
株式会社光栄


PlayStation
デバッグは、
ハタチを過ぎてから
うひ〜
KING OF
PRODUCER
キングオブプロデューサー
GMF
発売元・販売元
ゲーム制作・販売シミュレーションゲーム
NOW on SALE
標準価格（税別）
6,800円
GMFユーザーサポート TEL.03-3257-2380
〒101東京都千代田区外神田2丁目17番4号 [月曜日〜金曜日（祝祭日を除く）10:00〜17:00]
Illustration by 藤岡 勝利
©1997 GMF/AQUA ROUGE Illustration©1997 GMF/Honey.B
“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
JANコード：49-47709-70614-6

クリエイターに一番近い場所 総合学園ヒューマン・アカデミー

ゲームをはじめ 映画・CMまでも。最先端の3DCGソフトを完全マスター。



ソフトイマージュというソフトを知っていますか？ソフトイマージュは、映画やTVで使われ、ゲーム業界でもグラフィックやムービーを制作する上で使われている3DCGソフトです。ここ総合学園ヒューマン・アカデミーの内田先生は「ソフトイマージュ自体はもう業界では標準ですが、扱えるクリエイターが絶対的に不足しています。グラフィック系の仕事をするのなら、このソフトを使えることは必須です。『本気でマスターしたい』その気持ちがあれば、ゼロから始めても就職できるスキルを身に付けることができます。」と語ってくれました。更に、インターネットで世界中からの最新情報を講義に取り入れているので、常に進歩している業界に対応しているのです。ヒューマン・アカデミーの『3DCGアニメーションSOFTIMAGEマスターコース』には3時間／週1回と4時間／週1回（土曜日）の2つのカリキュラム設定があり、教室が空いているときはマシンをいつでも使えるので、ステップアップを目指す社会人や大学生でも気軽に受講できるのです。ソフトイマージュに興味のある人には絶対おすすめの講座です。



ゲーム業界で活躍し、ハートに届くゲームを創るために。ヒューマン・アカデミーのプロデビュー塾。

「プロデビュー塾」というゲーム企画の夜間講座では桑田一生君（18）の話を聞きました。桑田君は全日制のゲームクリエイター専攻の1年生でこの講座も受講しているダブル受講の学生。入学後に企画の奥深さを知ったという桑田君は、授業の素晴らしさや時には授業後深夜までも付き合ってくれる先生の熱心さが自分の企画の幅を広げてくれた、と目を輝かせて語ってくれました。「プレイする人のハートに届くゲームを創っていきたい。」と目標を話す桑田君はこの講座を修了して、ひとつたくましくなったようです。ヒューマン・アカデミーではプロデビュー塾の修了者を対象にゲームソフト制作会社協賛によるオーディションを来年4月に開催します。このオーディションはプロデビュー、就職に直結したもので学生はもとより、制作会社も優秀な人材確保のために期待を寄せているこのオーディション。そう、チャンスはヒューマン・アカデミーから始まるのです！



■夜間講座案内
- 3DCGアニメーション SOFTIMAGE(WindowsNT)マスターコース
- DTM（デスクトップミュージック）講座
- キャラクターデザイン（Macintosh）講座
- キャラクターデザイン（グラフィックス）講座
- ゲーム企画／プロデビュー塾
- ゲームプログラマー養成講座
- 声優・ナレーター養成講座
- CD-ROMクリエイター講座

●全日制コースにつきましては、お気軽に入学事務局までお問い合わせ下さい。

■仙台校……〒980 仙台市青葉区花京院2-1-5 第8ダイワビル6F ☎0120-050-459
■名古屋校…〒460 名古屋市中区栄3-18-1 ナディア・パークビジネスセンタービル9F TEL:052-262-3277
■大阪校……〒542 大阪市中央区南船場1-17-10 ☎0120-06-8601
■神戸校……〒650 神戸市中央区三宮町1-9-1 三宮センタープラザ東館5F ☎0120-4953-38
■福岡校……〒810 福岡市中央区天神1-1-1 アクロス福岡4F ☎0120-49-1055



学生作品

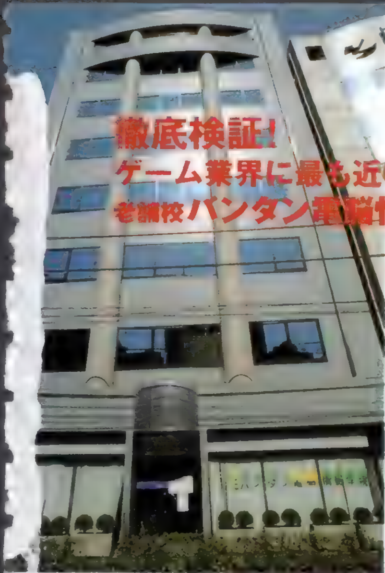


学生作品

総合学園 ヒューマン・アカデミー

Internet Address http://www.the-human.ac.jp/

〒169 東京都新宿区高田馬場4-4-2 ☎0120-89-1588



徹底検証！ ゲーム業界に最も近いスクールはここだ!!
老舗校バンタン電脳情報学院を直撃！



ゲーム業界志望者なら誰もが気になるのが「数あるゲームスクールの中で、本当に信頼できるスクールはどこなのか？」ということだろう。それで今回、そのゲームスクールの老舗校「バンタン電脳情報学院」の実態に迫り、スクールとしての実力を明らかにしていこう。

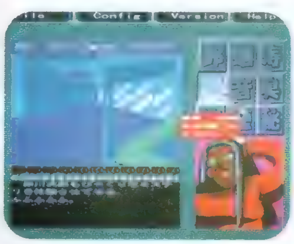
3大スクールのひとつ、独立系の雄(ユウ)がバンタンだ

世界で2番目にできたゲームスクールとして着々と実績を残してきたバンタン電脳情報学院だが、その実績は、独立系として様々な企業とつながっている太いコネクションにある。いわゆる3大ゲームスクールのもう2つは誰もが知っているとおり、ゲーム会社が設立しており、その信用性も高い。しかし独立系のバンタンがここまで業界から信頼を得ているのは、独立系のスクールだからこそという部分もあるのだ。

まず特徴的なのが講師。バンタンの講師は60名以上（これだけでも驚きだ！）。講師の数によって授業の内容が濃くなるか薄くなるかが決るのも事実だが、それに加え、バンタンの講師は皆業界で活躍しているプロ達であり、特定の企業やゲームジャンルなどにとらわれず、非常に幅広い分野から講師を招いているのである。つまり、講師の数だけ企業とのつながりを持っているわけであり、それだけでも学生と業界の距離を近付けていることになるのだ。しかも、授業が非常に実践的で業界そのものの開発ノウハウが学べるのと同時に、特定のハードや特定のジャンルに偏ることなくゲーム開発ができる能力が身に付くのである。これは他にないほど合理的な教育システムと言える。

例えば、学校によっては既成のゲーム開発ツールを用いて授業を行っているが、こうした授業だと「その開発ツールでなければゲームが作れない」という危険性が伴う。しかしバンタンが目指しているのはあらゆるジャンルのゲームを開発できる人材であり、そのためゲームプログラムコースなどでは、開発ツールそのものをプログラミングできるだけの技術を習得しているのだ。実際、業界では企業ごとに開発ツールをオリジナルのものに作り変えてしまうことが当たり前であるから、こうした技術を持った者は企業にとって頼もしい限りなのである。

大体、動向が激しく非常に特異性を持ったこの業界では、業界を知らない者に教わっても業界が望む実力は身に付けられないというのが現状なのだ。ゲームの開発をしたことがない者がゲーム開発を教えるということ自体、かなり無理があり、特にゲームのプランニングやシナリオなどにおいては、業界の者でなければ教えることは不可能と言われるくらいなのである。そういう意味でも、バンタンの教育内容は最も業界のニーズに最適だと言えるかもしれない。





何はともあれ、実績を見れば誰もが納得

バンタンは既に5期生までを業界に贈りだしているが、その実績を見れば誰もがうなずくであろう。就職率は毎年80％程であり、しかもそのほとんどが希望職種に就いている。「プログラマー志望で入学したのに、就職したのはファミコンショップ」なんてことはない。しかも、既に多くの卒業生が有名作品の開発に携わっていたり、卒業生達が独立して作ったソフトハウスがいくつか存在しているくらいなのだ。

よっぽどデキル者しか入学していないのかと疑いたくなるが、入学者の80％以上は初心者だというし、しかも、初心者でも伸びる人は1年次に企業からスカウトされ、そのまま就職してしまうというから返す言葉もない。

もっともバンタンでは、1年次の後半から始まる就職活動に備え、1年で有る程度の作品が作れるだけの実力を身に付けさせているのだから当然といえば当然の結果だと言えるだろう。

実力主義の「名門校」、それが結論だ！

こうして考えてみると、業界と密着した環境をフルに活用し、初心者にでも着実に実力を身に付けさせているバンタンは、紛れもなく「ゲームスクールを代表するスクール」であると言えるだろう。他の専門学校や大学に通ったものの、就職できずにバンタンへ入学し直す学生もいるというが、その理由もうなずける。バンタンは学生をゲーム業界へ送りだすために、考えうる限りの努力を惜しまない。それが結果的に実績を生んでいるのだ。本気でゲーム業界を目指す者にとっては、この学校に入学すれば目標への最短ルートのひとつを歩くことになるのは間違いないだろう。

就職実績企業一覧

株式会社アスキー　株式会社アトラス　株式会社エーディーケイ
株式会社オムニバス・ジャパン　株式会社カネコ　株式会社ゲームアーツ
株式会社ココナッツジャパン　株式会社コンパイル　サン電子株式会社
株式会社スクウェア　株式会社ソニー・コンピュータ・エンタテインメント
株式会社タイトー　株式会社ナムコ　株式会社日本ファルコム
株式会社ファミリーソフト　株式会社ポリゴンピクチュアズ
株式会社ライトスタッフ　株式会社ワープ

上記企業は代表的なものであり、この他にも多数就職しております。
しかも、希望職種への就職率は95％（96年度実績）。企画やプログラマー、グラフィックデザイナーなど、専門職で活躍しています。

学校選びの必須チェックポイント！

バンタンの場合

1:講師の経歴は	全て現役のプロフェッショナル
2:講師の数は	60名以上（学生10人に対し1名程の割合）
3:カリキュラム内容は	業界のアドバイスの基に構成（業界の動向に合わせ毎年改正している）
4:就職実績は	有名企業を筆頭に毎年80％以上（その95％が希望職種への就職）
5:使用マシンは	業界で実際に使用されているものと同等、又はそれ以上
6:マシンの台数は	1人に対し1台以上
7:脱落者の割合は	約10％

[98募集コース]

ゲーム スタジオ
- 昼間部2年制
  - ゲームデザインコース
  - シナリオ&ライターコース
  - ゲームグラフィックコース
  - ゲームサウンドコース
  - ゲームプログラムコース
- 昼間部4年制
  - ゲーム開発研究コース

デジタル プロダクト スタジオ
- 昼間部2年制
  - デジタルグラフィックコース
  - コンピュータアニメーションコース
  - 映像コース

デジタルサウンドコース
- 昼間部3年制
  - デジタルブロードキャスティングコース

[イベントスケジュール（無料）]

第一期募集入試説明会（最終）
12月15日（月）～12月26日（金）※日・祭日を除く

体験入学（最終）
12月21日（日）※ゲームスタジオ対応

模擬試験
12月23日（火）

[98年度第一期募集入学願書締切迫る！]

[98年度学校案内書無料送付中！]
当学院に関するお問い合わせ、資料請求（無料）は、ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。

[フリーダイヤル]　0120-51-0505
〒150　東京都渋谷区東3-22-14-12DPS

(PR)

郵便はがき

料金受取人払

新宿北局承認

1159

差出有効期間
平成11年12月
14日まで

切手をはらずに
お出しください。

169-8790

158

東京都新宿区
高田馬場4-4-2

総合学園
ヒューマン・アカデミー
入学事務局 行

〒(　　　－　　　)

●住所(フリガナ)　　都道府県

●電話番号　(　　　)　　－

●氏名(フリガナ)　　●性別　□男　□女

●出身高校　　立　　高等学校　　科　　年　年卒業

●職業　　●年令　　才

パンフレット無料請求ハガキ

電撃PS 97/12

……パンフレット無料請求ハガキ……

簡単なアンケートにお答えください。

Q 1. 興味ある職業は何ですか？

□プログラマー　□グラフィックデザイナー
□キャラクターデザイナー　□3DCGデザイナー
□シナリオライター　□ゲーム企画制作者
□マルチメディアソフト制作者
□その他（　　　　　　　　　　）

Q 2. 下記より、興味のある講座をお選びください。

全日	ゲームクリエイター専攻	
	CGクリエイター専攻	

夜間	3DCGｱﾆﾒｰｼｮﾝ SOFTIMAGE(WindowsNT)ﾏｽﾀｰｺｰｽ	
	DTM（デスクトップミュージック）講座	
	キャラクターデザイン（Macintosh）講座	
	キャラクターデザイン（グラフィックス）講座	
	ゲーム企画／プロデビュー塾	
	ゲームプログラマー養成講座	
	声優・ナレーター養成講座	
	CD-ROMクリエイター講座	

Q 3. 学校見学は希望されますか？

□はい（　　月　　日）　□検討中

お友達で、講座資料が欲しい方がいましたらご紹介ください。

フリガナ		TEL	（　　　）
住所	〒		
フリガナ		年齢	
氏名			才

郵 便 は が き

料金受取人払

渋谷局承認

3224

差出有効期限

平成11年1月31日まで
切手を貼らずに
お出しください

150-00
018

（受取人）
東京都渋谷区東3-22-14-12DPS

バンタン電脳情報学院
ゲームスタジオ

入学事務局　行

フリガナ	
住　所	〒（　　） 都・道・府・県 TEL（　　）　－
フリガナ	
氏　名	年齢　歳　男・女
フリガナ	
学校名・学年	県 市 立 私 都　学年　年　在学中・中退・卒業

'98年度案内書無料請求はがき

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

第一期募集入試説明会（最終）　［　月　日　時希望］
当学院の入学試験制度から試験の内容・倍率まで細かくレクチャーします。もちろん、コースの説明やカリキュラムを始め、就職状況に至るまで専門のコースアドバイザーが全てにお答えします。お友達やご両親とも参加できますから、校舎見学も兼ねてこの機会を利用して下さい（平均所要時間：約2時間）。ご希望の方は開催期間中の希望日時を記入して下さい。

体験入学（ゲームスタジオ最終）　［　コース希望］
今年最後の体験入学ですので、御予約はお早めにお願いします。コースは、1.ゲーム企画・シナリオ、2.ゲームグラフィック、3.ゲームプログラム、4.ゲームサウンドの4コースです。
参加希望の方は右の欄にご希望のコース番号を記入して下さい。

模擬試験　［・希望する　・希望しない］
一般入学試験対応の模擬試験です。試験は一般入学試験5科目のうち4科目を受験し、結果はA～Eランクの5段階で評価します（A、Bの成績優秀者には、本試験時に模擬試験で受験した科目が免除されます）。仮に成績が悪くても本試験時の参考には一切しませんし、何度でも受験できますから、試験傾向を知るには絶好の機会です（所要時間：約3時間半）。

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームスタジオ	昼間部2年制	ゲームデザインコース	
		シナリオ＆ライターコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームサウンドコース	
		ゲームプログラムコース	
	昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	
デジタルプロダクト	昼間部2年制	デジタルグラフィックコース	
		コンピュータアニメーションコース	
		映像コース	
		デジタルサウンドコース	
	昼間部3年制	デジタルブロードキャスティングコース	

★お友達で案内書がほしい方がいましたらご紹介して下さい。

住所	〒（　）　TEL（　）　－
フリガナ	
氏名	年齢　歳　男・女
学校名・学年	県 市 私 都 立　学年　年　在学中・中退・卒業


本当の「駆け引き」が
ここにある。
Fighting Eyes
ファイティング アイズ
SOLAN


PlayStation
動きのリアルさ、レスポンスの快適性を徹底追求した本作。流れるようなアニメーションにも注目!!
'98年春発売
"コンビネーションシステム"が今までの闘いを変える!
技から技へ自由自在につながるコンビネーションシステム搭載。これで君だけのオリジナルコンボを叩き込め! また、相手のコンビネーション攻撃が始まったら諦める? そんな過去の格闘ゲームみたいな闘い方は終わりにしようぜ。相手の攻撃を先読み、"コンビネーションブレーク"で、今度は君が攻撃するチャンスだ!
"パーストキャッシュゲージ"が闘いを熱くする!
蓄積すればするほどダメージが大きくなる必殺技が使用可能になるほかに、たった一撃で相手を戦闘不能にすることも・・
また、相手の防御力を低下させ、じわじわと体力を削るような戦略的な闘いも可能となり、あらゆるプレイヤーがあらゆる闘い方で望むことを実現可能とした。
これが次世代格闘ゲーム!!!
ハイレゾリューションテクスチャーマッピングにより、リアルで繊細なファイター達と闘技場を実現。さらに家庭用ゲームでは不可能と言われていた闘技場の完全フルポリゴン化までをも可能とした。そしてファイター達のリアルでスピーディーな動きは、モーションキャプチャーを超えた自由度のあるシステム"A. M. S."で実現。全てが今までと違う、まさにこれが次世代格闘ゲームだっ!
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
商品についてのお問い合わせは 〒104東京都中央区入船2-1-1 (株) ポニーキャニオン 映像制作1部 03-3555-6651まで


パソコンの大ヒットシミュレーションRPGがプレイステーションで遊る！
PlayStation
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
DRAGOON
竜機伝承
今、新たなる伝承のとき
★戦闘シーンはイメージを一新！
人間VSモンスター以外に多彩な戦闘を用意!!
★多数のイベントビジュアルシーンは
洗練されたキャラクターを魅力的に演出!!
★石田彰、國府田マリ子、宮村優子、今井由香、
関俊彦等の人気声優を多数起用。
戦闘ボイス等の追加でゲームは更に華やかに!!
12月18日発売 5,800円（税別）
マルチに展開する竜機伝承プロジェクト！
● OAV…「Legend」①〜③ 好評発売中
各カラー30分／¥5,800（税抜）
● 小説…「フィルソレナの蒼い月［前篇］」
著・神山修一/画・樹下 望　新書判/¥857（税抜）
好評発売中
※［後篇］は1月発売予定／¥857（税抜）
● PlayStation版オフィシャルガイドブック
好評発売中
A5判／¥950（税抜）
竜機伝承
竜機伝承
わくわくダービー
12月18日発売
5,800円
（税別）
●競走馬の調教・育成はボードフェイズで。マルチプレイではライバルプレイヤーとの駆け引きが優良馬育成の分かれ目になる。移動・攻撃・防御3種のカードを使いこなせ！
●レースフェイズでは実際のG1レースを楽しむ実レースモードと様々なコースが用意されたオリジナルレースモードを用意。競走馬の能力に合わせたレース選択で賞金を稼げ！
※このゲームはマルチタップの使用で最大4人まで同時に遊ぶことができます。
ボードフェイズで競走馬を調教、レースフェイズで賞金を稼ぐ
新感覚マルチプレイ競馬ゲーム登場!!
KSS
Media Entertainment Company
発売:株式会社ケイエスエス
〒141 東京都品川区西五反田1−21−8 TEL.03-5434-5011 FAX.03-5434-8801
ケイエスエス・ユーザーサポート TEL.03-3779-0311（土､日･祭日を除く11:00〜17:00）
©1997 KSS


TOSHIBA EMI
PlayStation
ひみつの、
関係。
'98年2月
発売予定
予価￥5,800
（税別）
With Me Everytime...
ずっといっしょ
恋愛シミュレーション
新人ユニット「matilda」が歌う
オープニング・エンディングCD好評発売中！
「Remember Me」/「Bye-Bye My Handy Love」
……………Performed By matilda
TYDY-2093 定価1,020円（税込）
文明コロコロゲーム
●プレイステーションソフト
文明コロコロゲーム　EGG
'98年2月発売予定　予価￥5,800（税別）
東芝EMI株式会社エンタテイメントソフト事業本部
〒107 東京都港区赤坂2-2-17 ユーザーサポートTel:03-5512-8660
※東芝EMIの最新情報はインターネット「To Make It!」でもご覧いただけます。
http://www.toshiba-emi.co.jp/hiscore/
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


東京23区
制服WARS™
PlayStation
キャラクターデザイン
木村貴宏
シナリオ
北条千夏
「おねがい、涼子をたすけて　ー亜美ー」
それは、一通の手紙から始まった！
C.V.
篠原恵美
桑島法子
深見梨加
生駒治美
半場友恵
かないみか
伊藤舞子
芝原チヤコ
矢村貴子（DJ）
イメージソング
田中有紀美
（ポニーキャニオン）
初回特典
特製スリーブ
プレゼント！
亜美
おひさしぶり
いつ帰ってきたの
'98年3月発売予定
¥6,800（税抜）
map japan
株式会社マップジャパン
〒105 東京都港区芝大門1-3-8 日本テープ第2ビル
お問い合わせ:TEL.03-3433-7092
http://www3.TokyoWeb.OR.JP/mjm/mapjapan/
"PS" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
© MAP JAPAN CO.,LTD./TAO HUMAN SYSTEMS CO.,LTD.



"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
GAMI GAMI
TOBO
TOBO
KYA AAA AA
BIRIBIRIBIRIBI
OH! MYSTERIOUS!!
BAYYYN
PROLOGUE Vol.6
starring
MISTERIOUS POWER
OFU~N♡
闘姫伝承
ANGEL EYES
OH!
Flash
PAAAA
'97年12月11日発売 価格5,800円（税別）
初回特典 「闘姫伝承-エンジェルアイズ-Material Book」
さらにアンケートハガキを返送した方の中から抽選で500名様に、「卓上カレンダー」をプレゼント
HAGIME MA~SU
FANTASTIC!!
SHUUUU…
ENJOY!!
MYS"P"CHAN GO! GO!!
TOUCH
TO BE CONTINUED IN GAME
TECMO
テクモ株式会社 コンシューマー事業部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34 TEL:03-3222-7630（月曜～金曜 15:00～18:00）
ホームページ http://www.tecmo.co.jp テクモホットライン 03-3222-7550

PlayStation™

調子こいて2(ツー)。



ROCKY × HOPPER 2 探偵物語

あのイワトビペンギン兄弟が探偵になった!? ハードボイルドで決めるぜ、みんなのパーゲー"ロッキー×ホッパー"第2弾。調子に乗って新発売!



こんどの舞台はストリートだ! ロッキーとホッパーの探偵事務所に舞い込んだ、初めての事件。果たして無事に解決することができるのか!?よりグレードアップした、RPG感覚の[ストーリーモード]に加え、ますますパーティーを盛り上げるミニ・ゲームも多数搭載。ひとりから最大4人で楽しめます。面白さ200%アップ! "ROCKY×HOPPER2"、もう買うしかないでしょ。

'98年2月発売予定　標準価格 ¥4,800(税別)



画面写真は開発中のものです。

Culture Publishers Inc.

発売:カルチュア・パブリッシャーズ(株) 〒150 東京都渋谷区恵比寿4-20-3 恵比寿ガーデンプレイスタワー35F TEL.03(5424)1990

● '98年1月ホームページ開設予定: http://game.cp-web.co.jp



PlayStation
願いはとどく、それが僕の真実だから…。
スーパードラマチックSLG
バックガイナー
よみがえる勇者たち
バックガイナー
〜よみがえる勇者たち〜
飛翔編(ひしょうへん)「うらぎりの戦場」
価格未定　CD-ROM複数枚組
近日発売予定
バックガイナー
〜よみがえる勇者たち〜
完結編(かんけつへん)「そして、明日へ」
価格未定　CD-ROM複数枚組
近々日発売予定
覚醒編(かくせいへん)「ガイナー転生」
98年1月下旬発売予定
CD-ROM2枚組　価格5,800円(税抜)　封入特典付き



World of Technology
Tecno Soft
ホームページ http://www.tecnosoft.com/
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
Leading RPG
Neorude 2
ネオリュード
11月20日発売
¥6,300（税抜）
新機軸RPG 第2弾 登場！
ダンジョンの数が大幅に増加、街も加わり世界がグッと広がった！
前作のデータがあれば変化するメモリマルチウェイシナリオ！
コマンドが増え、戦略性が高まったAIフルリアルタイムバトル！
リーディングRPG独自のシンプルな操作と、スムーズなカメラ移動で快適にプレイ
プレイステーションマウス・アナログコントローラーに対応！
発売記念
ネオリュード音楽CDプレゼント！
「ネオリュード」と「ネオリュード2」を買うと「ネオリュード音楽CD」が当たるキャンペーンを実施！
詳しくはネオリュード2の解説書をご覧になってください。
ネオリュード バーコード
ネオリュード2 バーコード
郵便番号・住所
氏名・年齢・電話番号
官製ハガキ
合計3,000名に当たる
株式会社テクノソフト
〒859-32 佐世保市勝海町165-1
テクノソフトゲームミュージックコレクション
通信販売のお知らせ
TECHNOSOFT GAME MUSIC COLLECTION
vol.1 Illusion
vol.2 Excursion
vol.4 ELEMENTAL MASTER
vol.5 Thunder Force IV
vol.6 SANCTUARY
vol.7 Reincarnation
vol.8 DIMENSION
vol.9 VOYAGE
vol.10 Technology
各¥2,300（消費税込・送料サービス）
●オリジナルCDの通信販売を行っています。御希望の方は封書にて、郵便番号・住所・氏名・電話番号・御希望CDの名前をお書きの上、合計金額分の定額小為替（無記入）を同封して下記宛先迄お送りください。全て限定生産につき、お早めにお申し込みください。
宛先：〒859-32
長崎県佐世保市勝海町165-1
株式会社テクノソフト CD係
Tel 0956-39-5555（代）
10:00〜12:00 13:00〜17:00

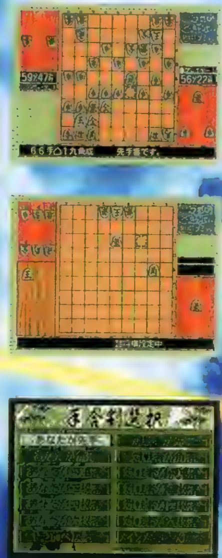

PlayStation
バレー部コーチ募集!!
朝霧高校バレー部員、一人一人の性格は違うけれど、目指すは全国優勝ただひとつ!
そんな彼女たちの夢を、あなたがコーチになってかなえてあげてください。
新発売記念キャンペーン
●初回生産分に限り、キャラクターオリジナルシール入り!
●アンケートハガキでご応募いただいた方の中から抽選で300名様にプリズムコートオリジナルテレカをプレゼント!(98年4月末日消印有効)
プリズムコート
ドラマCD 好評発売中!!
WPCV-7416 2,854円(税込)
(株)ワーナーミュージック・ジャパン
1998年2月下旬発売予定 5,800円(税別)
キャラクターデザイン ●中嶋 敦子
声の出演 ●長沢 美樹●冬馬 由美●水沢 潤●荒木 香恵●丹下 桜●久川 綾●山崎 和佳奈●皆口 裕子●永島 由子●手塚 ちはる●天野 由梨●篠原 恵美●芳野 美樹●小林 優子●大倉 正章●佐藤 正治
FPS
株式会社 富士通パソコンシステムズ 〒215 神奈川県川崎市麻生区万福寺1-2-3(アーシスビル)
■このソフトに関するお問い合せは/TEL.044-952-4124 月~金 10:00~17:00(祝祭日を除く) ■詳しい内容は右記ホームページをご覧ください。
http://www.fps.co.jp/
©FPS/中嶋敦子 1997

PlayStation

森田将棋

そのタイクツ、森田将棋とプレイステーションが救います。

ご存じ「森田将棋」が、ついにプレイステーション初登場！コンピュータ将棋選手権で毎年上位入賞を果たしている実力者・森田和郎氏の最新思考を搭載。初心者から、ベテランの方まで、あらゆる将棋ファンをタイクツの淵から救います。



- ●コンピュータの強さレベルは6段階。棋力に応じて楽しめます。
- ●手合、駒落、時間などの対局条件を、好みに合わせて設定できます。
- ●詰将棋を解かせる機能、自由な駒組みから対局を始める機能も搭載。
- ●盤面の模様や駒の文字種、音楽・音声の有無などの設定も変更できます。

12月4日 発売予定
6,800円（税別）



好評発売中！
6,800円（税別）

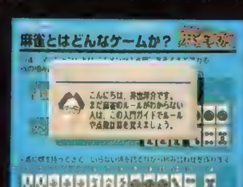


実践型麻雀ゲームの決定版！

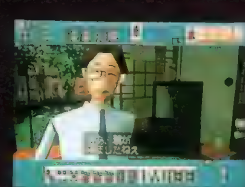
愉快な一家とあなたが繰り広げる、月に1度の麻雀大会。相手の個性や、表情の変化、セリフから手の内を読む。楽しくて、いつのまにかウデも上がる、麻雀ホームドラマ。



●東大卒のプロ麻雀士・井出洋介氏全面監修による本格麻雀。



●「日本健康麻雀協会」の監修により、細部に至るまでプロの意見を反映。



●初心者でも基礎から麻雀の楽しさが覚えられる入門ガイドを搭載。

株式会社セタ 〒144東京都大田区西蒲田7-35-1
TEL.03-3733-0667 http://www.seta.co.jp

SETA®


生沢徹監修
名車列伝
Greatest 70's
PlayStation
今、GAMEで蘇る
70年代の名車が活躍するヒストリックカーレースシミュレーション
株式会社エポック社
〒111 東京都台東区駒形1-12-3
ハコスカ GT-R
実車プレゼントキャンペーン実施中
「名車列伝 Greatest 70's」の発売を記念して、70年代の代表的名車“スカイラインGT-R(KPGC10)”を抽選で1名にプレゼントいたします。
●クイズ／○○に当てはまる言葉を入れてご応募ください。
70'sの名車が今、プレイステーションのゲームとして、蘇る!
エポック社『○○列伝 Greatest70's』
◆応募方法／官製はがきにクイズの答えと郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号、この告知をご覧になった媒体名を書いて、下記宛先までご応募ください。
◆応募宛先／〒111-91 浅草郵便局　私書箱40号
エポック社　名車列伝　ハコスカプレゼントキャンペーン係
◆締め切り／98年2月28日（当日消印有効）
◆抽選・発表／厳正なる抽選を行い、当選者にはエポック社より直接ご連絡致します。
◆ご注意事項
1 当選者の権利譲渡、換金等には応じられません。
2 賞品の受け渡しに際して、車庫証明が必要となります。また、当選者が20歳未満の場合は保護者の同意が必要です。
3 登録時に必要な保険料、税金、その他一切の諸費用は当選者の負担とさせていただきます。
4 賞品の“スカイラインGT-R”は1971年式で、新車ではありません。
名車列伝
グレイテスト70's
標準価格：5,800円（税別）
名車レースゲーム
初回限定特典「名車列伝オリジナルカード」付き
1人用、メモリーカード、ネジコン対応
12月18日発売
“ ”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
c 1997 EPOCH CO.,LTD.
画面は開発中のもので実際のゲーム画面とは異なる場合があります。



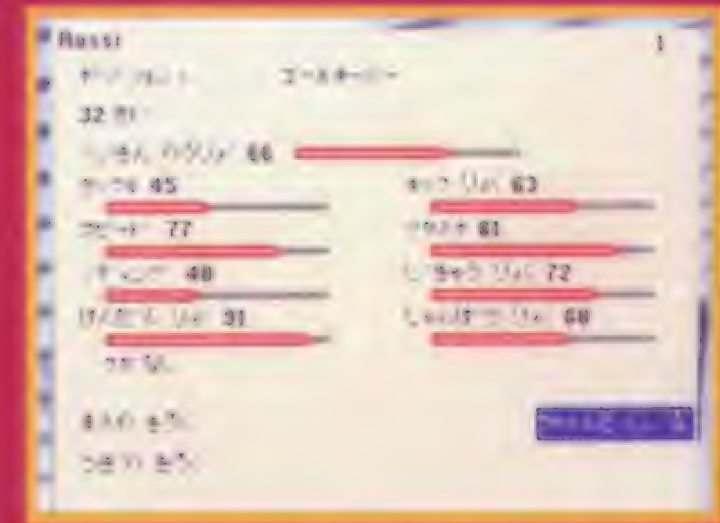
PlayStation
2057革命
ネオスペースロマンシューティング
蒼穹紅蓮隊
黄武出撃
そうきゅうぐれんたい・おうぶしゅつげき
1997
12.25
出撃!
5,800円
(税別)
アナログコントローラ
DUAL SHOCK対応
君も
ガンガン
チャレンジ
しよう!
ハイスコアバトル
キャンペーン開催!
ハイスコアバトルで
“黄武”メタルフィギュアをゲットせよ!
蒼穹紅蓮隊・黄武出撃の「ハイスコアモード」にチャレンジし、ソフトに付いているアンケートハガキにスコアと画面上に出るパスワードを記入して送っていただくと、上位500人に超プレミアム度抜群の“黄武”メタルフィギュアをプレゼント! 応募〆切りは'98年2月末日消印有効です。
これが“黄武”
メタルフィギュアだ!
DATA EAST
データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10
TEL.03-5370-0729
LICENSE TO DATA EAST CORP.



イタリア代表はこう語る

データが充実してるから、リアルなんだって。





「4つのリーグ、全77クラブのデータを搭載してるんだよ、『onside』は。しかも、'97年の最新データだよ、最新データ。それだけじゃないんだよ。プレイヤーひとりひとりの平均能力なんてモンまで設定されてるからタダもんじゃないね。だから、世界のトップレベルとかいわれてるヨーロッパ・サッカーを自分の手で忠実に再現できるってわけよ。これがハマるんだよなぁ。今までのサッカーとはちょっとちがうぜ!って感じだよ。まぁつまり、リアルだってことだよ、プレイがさ」



フランス代表はこう語る

かんたん操作だから、女の子だって楽しめるよねぇ。





「スポーツ物って、今までやったことなかったんだぁ」「なんか操作が難しそうだしねぇ」「うまく選手を動かせなかったりして、ぜんぜんつまんないんだもん」「でも『onside』にはハマッてるよね」「だって操作が簡単だしぃ」「シュートもパスもタックルも、ボタンひとつでOKだもんね」「だから、私たちにも思い通りに選手が動かせるんだってば」「あとコンピュータ相手の時には、いっちばん弱いモードにしちゃう。勝てないと悔しいから」「もう、サッカーは男の子だけのものじゃない!ってカンジ」「私たち、かなりいい線いってると思うけどな」

世界トップレベルのヨーロッパ選手権は、ここがちがう!



イギリス代表はこう語る

とにかく燃えるんだよ、対戦プレイは。





「やっぱ対戦プレイだろ、サッカーは」「コンピュータ相手のプレイもいいけど、熱さがちがうんだよな」「ひとりでやる時は、相手の戦術とか、フォーメーションとか考えながらプレイしてるんだけどな、これでも」「対戦だと力まかせに攻めまくってくる、おまえがぁ～?」「そうだよっ!そういう頭脳プレイてぇの、意外に得意なんだぜ」「へぇ、熱くなって叫びまくりながらパッド握ってるやつがねぇ……」「それだけ熱中しちまうってことだよ、対戦プレイは」「よしっ、じゃあ今日もやるか『onside』」「のぞむところよ!」



ドイツ代表はこう語る

経営シミュレーションとしても、かなり手ごわいです。





「選手としてプレイするのはもちろんですけれど、マネージャーモードが気に入ってます。選手をトレードしたり、スタジアム設備を整えたり、観客を魅了する試合をメイクして、クラブを運営していくという、いわば経営シミュレーションなんですけどね。じつに細かな設定がされてまして、これがけっこう難しいんです。最初にプレイした時なんてあっという間に資金が底をついてしまって、まいりましたよ。ファイナンスからの借り入れもできるんですが、返すあてがなければ……ねぇ。敏腕マネージャーと呼ばれる日は、まだまだ遠そうです」


COMPLETE
onside
SOCCER
技術、戦術、歴史、実績…。
すべてにおいて世界の最高峰といわれるヨーロッパ・サッカー。
その世界最強サッカーを完璧に再現したのが「onside」だ。
サッカーの神髄が、ここにある。
さぁ、ヨーロッパ選手権の開幕だ!
そのサッカー、世界レベル。
イタリアリーグ
Jリーグのスーパースター、カズが在籍していたこともあり、日本でもなじみの深いイタリアリーグ。創造性や的確な状況判断、華麗な個人技などによりスペクタクルなゲームを展開するクラブが多い。最近は、こうした伝統に相反する戦術至上主義が横行しているようだが…。
イギリスリーグ
ロングボールや強いタックルに頼る体力重視のスタイルから、守備力重視へ。サッカーの質が徐々に変わってきているイングランドリーグ。科学的な戦法分析を取り入れるクラブも少なくない。また、若き精鋭たちの台頭も目覚ましく、活気があり、見どころも多い。
ドイツリーグ
戦力の突出したクラブによる長い2強時代を終え、各クラブのポテンシャルが拮抗しつつあるドイツリーグ。主力クラブのほとんどが3-5-2システムを採用し、堅実なプレイが信条。イキのいい若手選手と、円熟味あるベテラン選手の対決も注目の的。
フランスリーグ
ワールドカップ開催を間近に控え、盛り上がるフランスリーグ。各クラブとも戦力に大きな差はなく、個人技にも長けたエースがしっかりしている点でも似通っている。特定クラブが独走することはありえないが、大混戦が予想されるゆえに、面白い試合が期待される。


PlayStation
火花散る、ヨーロッパ選手権。
COMPLETE
onside
SOCCER
1998.1月上旬発売!
Tears

Wonder Line Up

みんな買ってね!! 珠玉のゲームミュージック

今夏、格闘ゲームファンを震撼させたアーケード格闘ゲーム
「ブラッディロア」そのサウンドトラックアルバムが遂に登場!!



NEW RELEASE 12/17 IN STORE

ブラッディロア
アーケードサウンドトラック
定価￥2,548（税抜￥2,427）
WSCA00007
●封入特典　特製ステッカー
●通常仕様
発売元：ワンダースピリッツ
販売元：ポニーキャニオン

©EIGHTING/RAIZING 1997
©1997 HUDSON SOFT
ILLUSTRATION:
NAOCHIKA MORISHITA
/CARAMEL MAMA

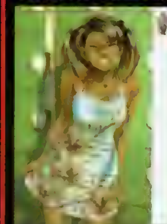
魔法大作戦の本山清弘、疾風魔法大作戦・蒼穹紅蓮隊の崎元仁、疾風魔法大作戦の岩田匡治、バトルガレッガの並木学、小谷野謙一等の著名な作曲家陣にニューフェイス宮城陽子を加え織り成すアーケード版「ブラッディロア」の楽曲を完全収録!!

冬を真夏より熱くする!! 大人気スノーボードゲーム
「クールボーダーズ２」のサウンドトラックアルバムが遂に登場!!

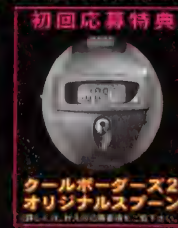


NEW RELEASE 12/17 IN STORE

クールボーダーズ2　オリジナルサウンドトラック
定価￥2,548（税抜￥2,427）WSCA00008
●封入特典「クールボーダーズ２」特製カセットインデックス
●応募特典「クールボーダーズ２」オリジナルスプーン



初回応募特典



クールボーダーズ2
オリジナルスプーン

●通常仕様
発売元：ワンダースピリッツ　販売元：ポニーキャニオン
©1997 UEP Systems,inc.

スノボーのスピード感、スリル感を余すところなく再現したプレイステーション版ゲームソフト「クールボーダーズ２」。そのゲーム内に使用されて高い評価を得ている楽曲を完全収録!! またゲーム中に使用され ているボイス、SEをMIXしたボーナストラックも収録!!



アーケードサウンドトラック001EX
鉄拳３
●定価￥2,854　WSCAX10001



アーケードサウンドトラック003
アルマジロレーシング
●定価￥2,854　WSCAX10003



アーケードサウンドトラック004
アルペンレーサー２
●定価￥2,548　WSCA00002



アーケードサウンドトラック006EX
プロップサイクル
●定価￥2,854　WSCAX10004



アーケードサウンドトラック008EX
トーキョーウォーズ
●定価￥2,854　WSCAX10005

NEW RELEASE 1/21 IN STORE



オリジナルサウンドトラック
イバラード～ラピュタの眠る街～
●定価￥2,548　WSCA00006



ウィザーズハーモニー 1&2
音楽大全集
●定価￥3,670　WSCA00011



アーケードサウンドトラック002EX
タイムクライシス
●定価￥2,854 WSCAX10002



プレステーションサウンドトラック001
ゼビウス３D/G+
●定価￥3,670　WSCA00001



アーケードサウンドトラック005
エースドライバーシリーズ
●定価￥2,548　WSCA00003



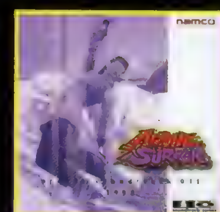
アーケードサウンドトラック007
ファイナルハロン
●定価￥1,835　WSCA00004



アーケードサウンドトラック009
アクアジェット
●定価￥2,243　WSCA00005



アーケードサウンドトラック010
ナムコクラッシックコレクションVol.1
●定価￥2,243　WSCA00009



アーケードサウンドトラック0011
アルペンサーファー
●定価￥2,243　WSCA00010

ワンダースピリッツのホームページ見てね!!　http://www.c-d.co.jp


PlayStation
好評発売中
¥5,800
GUNTU
U.S SPECIAL FORCE
~GUNTU WESTERN FRONT JUNE,1944~
— 鉄の記憶 —
列車砲が、来る!!
ドイツ陸軍が誇る最大にして最強の武力「巨大列車砲」。
ドイツ国有鉄道の車両限界一杯にまで車長、車高を広げ、自重は211.67屯。
幹線での走行に限定され、牽引機関車には平地においても01型蒸気機関車2両分の牽引力を必要とする
"化け物"がイギリス・アメリカ特殊精鋭部隊「GUNTU」の鎮圧作戦か成功するのだろうか？
「オーバーロード」作戦決行まで、もう時間がない！
連射に気をつけクールに行こう！
敵陣営はフルポリゴンで表現！
もちろんステージクリア後にプレイヤーの戦果を発表！
大迫力の爆破シーン！
対応 Guncon
相棒(コイツ)は銃だけでいい
2人同時プレイなどというヤワな奴はいらない。
ストイックに1人、正面からやるのがいい。
…相棒はこいつだけでいい。
さあ何も迷うことはない！ 君の愛機(ガンコン)を接続してくれ！ 敵との接触は、もうすぐだ！
プレイステーション用ガン・シューティング「~ガンツ ウェスタン フロント ジューン 1944~」、新発売！
ELECTROCOIN JAPAN CO., LTD.
エレクトロコインジャパン株式会社
〒105 東京都港区浜松町1-10-11 盛電社ビル7F TEL.03-5530-8040(代)
©1997 ELECTROCOIN JAPAN CO.,LTD.
●本ソフトはコントローラでもプレイできます


GAME SYSTEM POINT
シューティング
RPG
アドベンチャー
フルボイスシステム
リアルサウンド
CHARACTER VOICE
飯島 愛
ゲーム声優に
初挑戦!!
氷上恭子
飯塚雅弓
RPG「里見の謎」
価格¥5,800円(税別)
SLPS-00613
好評発売中!!
PlayStation
最新システム搭載、
超本格派ゲーム新登場!!
闘いの中で、みたものは・・・
真実の源に、力あり
何億もの意志、生きたるものに裁きを与えん
その剣たるや、数百億の星を支配し、
全ての混沌を司る
虚無の意志、生命の生み出す混沌を
彼方の海に封印せり・・・
4EVENTS
10101
"WILL" THE STARSHIP
スターシップ・ウィル
NOW
ON
SALE
価格¥5,800円(税別) SLPS-01054
株式会社サンテックジャパン
〒166 東京都杉並区梅里1-8-7木村ビル2F TEL.03-5306-4071
©1997 Sound Technology Japan, Inc. 制作協力：沖縄タレントアカデミー
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

電撃ランキングステーション

今号の集計期間
11月10日～11月24日

売り上げTOP20

マニアックなジャンルながら！『アインハンダー』大健闘で2位!!

1 ギャロップレーサー2

新要素の対戦モードと97年版の最新データを搭載して、あの人気タイトルが帰ってきた！ 勝負服の色を変更できるのもうれしいのだ。

●テクモ
●11月20日●RCG
●¥5,800●22,766

初登場

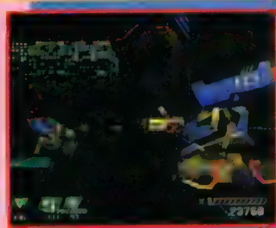


2 アインハンダー

スクウェアから満を持して登場のノンブレイクＳＴＧ。クールな雰囲気とド派手な演出、練り込まれたシステムにシビレまくっている人も多いんじゃない？

●スクウェア
●11月20日●STG
●¥5,800●19,141

初登場



3 みんなのGOLF

７月の発売以来快進撃を続け、今年の後半を代表するヒット作になったこのソフト。年末年始は、家族みんなでプレイしてみるのもいいかも。

●SCEI
●7月17日●SPG
●¥4,800●10,511

前回 1

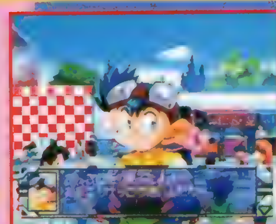


4 ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGP ハイパーヒート

小学生を中心に大人気の「レッツ＆ゴー」。あのビクトリーズで烈や豪といっしょにレースができるんだから、原作ファンにはたまらないよね。

●ジャレコ
●11月20日●SLG
●¥5,800●6,973

初登場



5 ファイティングイリュージョン～K-1 REVENGE

コンビニ販売でセールスを伸ばし、前回18位からの返り咲き。格闘技ファンじゃなくても、アンディ・フグの名前は知ってるもんねぇ。

●エクシングエンタテイメント
●9月11日●SPG
●¥5,800●6,301

前回 18

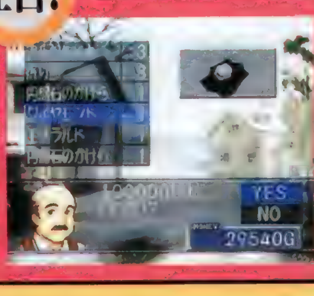


順位	タイトル	データ	前回
6	ブラッディロア	●ハドソン／11月6日／対戦ACT／5,348	前回 10
7	子育てクイズマイエンジェル	●ナムコ／11月13日／ETC／5,297	初登場
8	パワーステークスGrade1	●アクエス／10月9日／ETC／5,275	前回 13
9	バイオハザード ディレクターズカット	●カプコン／9月25日／AVG／4,726	前回 6
10	モンスターファーム	●テクモ／7月24日／SLG／4,684	前回 14
11	ファイナルファンタジーVIIインターナショナル	●スクウェア／10月2日／RPG／4,375	前回 4
12	フロントミッション セカンド	●スクウェア／9月25日／S・RPG／4,022	前回 5
13	パチスロ完全攻略～クランキープロ～	●日本シスコン／10月2日／ETC／3,948	前回 15
14	マジカルドロップIII～よくばり特大号!～	●データイースト／10月30日／PZG／3,886	前回 9
15	ブレス オブ ファイアIII	●カプコン／9月11日／RPG／3,686	前回 8
16	MOON	●アスキー／10月16日／RPG／3,623	前回 3
17	ダービースタリオン	●アスキー／7月17日／SLG／3,411	前回 11
18	アザーライフ アザードリームス	●コナミ／11月13日／RPG／3,257	初登場
19	ストリートファイターコレクション	●カプコン／10月23日／対戦ACT／2,155	前回 2
20	実況パワフルプロ野球'97 開幕版	●コナミ／8月28日／SPG／1,640	前回 17

今号の集計期間内に発売されたソフト

●21位以下のタイトル：ＤＸ人生ゲームII（タカラ／7月24日／TBL／1,620） サガ フロンティア（スクウェア／7月11日／RPG／1,614） ワールドネバーランド～オルルド王国物語～（リバーヒルソフト／10月23日／SLG／1,571） グランストリーム伝紀（SCEI／11月6日／A・RPG） パワードール2（アスキー／11月20日／SLG） クールボーダーズ2（ウェップシステム／8月28日／SPG） プロロジック麻雀 牌神（アクエス／1月31日／TBL） パーラープロ！2（日本テレネット／10月30日／ETC） ストリートファイターEX＋α（カプコン／7月17日／対戦ACT） ハードブロウ（EAV／7月31日／SLG） ファイナルファンタジータクティクス（スクウェア／6月20日／S・RPG） デジカルリーグ（アクエス／6月20日／SPG） まじかるで～と どきどき告白大作戦（タイトー／11月20日／ETC） ファイナルファンタジーIV（スクウェア／3月21日／RPG）

注目！ 今号の注目ソフト モンスターファーム



今夏の発売からロングセールスを続けているこのソフト。ついに累計で50万本を突破したとのニュースが飛び込んできたぞ。ほんわかしたムードが、なんかいい感じなんだよね。

もうすぐTOP10 アザーライフ アザードリームス



コナミの新作は入るたびにダンジョンの形が変わるＲＰＧ。町での建築や、恋愛の楽しさも味わえる欲張りな１本だ。たらこくちびるの主人公は、１度見たら忘れられないキャラクターだよ！

前評判 TOP20

やはりRPG強し! 12月23日が楽しみだ!!

順位	タイトル	前回
1	テイルズ オブ デスティニー ●ナムコ/12月23日/RPG/26,106	前回 1
2	ノエル～ラ・ネージュ ●パイオニアLDC/2月下旬予定/ETC/12,411	前回 2
3	パラサイト・イヴ ●スクウェア/冬予定/RPG/9,017	前回 4
4	ゼノギアス ●スクウェア/2月11日/RPG/8,987	前回 9
5	機動戦士Zガンダム ●バンダイ/12月11日/ACT/7,490	前回 8
6	チョコボの不思議なダンジョン ●スクウェア/12月23日/RPG/6,848	前回 5
7	バイオハザード2 ●カプコン/1月予定/AVG/6,441	前回 6
8	悠久幻想曲2nd Album ●メディアワークス/2月予定/SLG/6,420	前回 3
9	ドラゴンクエストⅦ ●エニックス/未定/RPG/5,307	前回 7
10	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～ ●ライトスタッフ/12月25日/RPG/5,136	前回 17
11	グランツーリスモ ●SCEI/12月23日/RCG/4,708	前回 14
12	リアルロボッツファイナルアタック ●バンプレスト/1月8日/ACT/4,494	前回 11
13	フロントミッションオルタナティヴ ●スクウェア/12月18日/S・RPG/3,638	再登場
14	スターオーシャン The Second Story ●エニックス/3月下旬予定/RPG/3,210	再登場
15	トゥルー・ラブストーリー Remember My Heart ●アスキー/12月11日/SLG/2,874	前回 16
16	竜機伝承～DRAGOON～ ●ケイエスエス/12月18日/SLG/2,803	前回 19
17	ときめきメモリアルドラマシリーズ～Vol.2 彩のラブソング ●コナミ/春予定/AVG/2,782	前回 12
18	電車でGO! ●タイトー/12月18日/SLG/2,568	初登場
19	双界儀 ●スクウェア/冬予定/ACT/2,433	再登場
20	桃太郎電鉄7 ●ハドソン/12月23日/TBL/2,354	初登場

読者人気 TOP10

スクウェアタイトルがベスト3を独占!!

順位	タイトル	前回
1	ファイナルファンタジーⅦ ●スクウェア/1月31日/RPG/23,111	前回 1
2	ファイナルファンタジータクティクス ●スクウェア/6月20日/S・RPG/9,201	前回 3
3	サガ フロンティア ●スクウェア/7月11日/RPG/6,206	前回 5
4	悠久幻想曲 ●メディアワークス/8月28日/SLG/5,992	前回 2
5	バイオハザード ●カプコン/96年3月22日/AVG/5,750	前回 4
6	女神異聞録ペルソナ ●アトラス/96年9月20日/RPG/5,564	前回 8
7	ワイルドアームズ ●SCEI/96年12月20日/RPG/4,280	前回 12
8	エターナルメロディ ●メディアワークス/96年11月22日/SLG/3,638	前回 15
9	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～ ●ガスト/5月23日/RPG/3,424	前回 7
10	ダービースタリオン ●アスキー/7月17日/SLG/2,904	前回 10

移植希望 TOP10

どこまで続くのか? 「サクラ」人気!!

順位	タイトル	前回
1	サクラ大戦シリーズ ●S・RPG/SS/9,843	前回 1
2	スーパーロボット大戦F ●S・RPG/SS/8,346	前回 3
3	ヴァンパイアセイヴァー ●対戦ACT/AC,SS/8,132	前回 8
4	聖剣伝説シリーズ ●A・RPG/GB,SFC/7,062	前回 2
5	スレイヤーズシリーズ ●RPG/SFC,SS/6,420	前回 4
6	真・女神転生シリーズ ●RPG/SFC,SS/5,564	前回 10
7	センチメンタルグラフティ ●SLG/SS/5,136	前回 7
8	ファイアーエムブレム ●S・RPG/FC,SFC/4,922	前回 11
9	ポケットモンスター ●RPG/GB,N64/4,280	前回 6
10	スーパーロボット大戦外伝 魔装機神 ●S・RPG/SFC/3,852	前回 9

ランキング・チェック

まず売り上げランキングから見ると、STGというマニアックなジャンルながら、初登場第2位に入った『アインハンダー』の健闘が光る。スクウェアというブランドネームの強さが功を奏した結果かもしれないが、作品自体に対する評価が高いのも、また事実。STGといえばアーケードからの移植が多く、しかもその移植もSS版より後発が多いPSにあって、貴重なオリジナルタイトルでもある（互換基板にのせて、アーケード版を作ってみるのもおもしろいかもしれない）。「PS最強のSTG」という評価も、決して言い過ぎではないだろう。今後、根強くチャートに残って、PS・STGの灯を消さないように（？）がんばってもらいたい。

売り上げランキングでは、それ以外には特に注目するところもないか……。あいかわらず「みんなのGOLF」は強いし、期待通りのタイトルが順当な位置を占めている。ちなみに最近発表された数字関係を簡単にまとめてみると、まず前号でも書いたが「みんなのGOLF」が100万枚突破、『モンスターファーム』50万枚突破記念パーティが開かれ、そしてこの年末、PS本体が国内1000万台出荷を実現する（それを記念して一大キャンペーンが行われるぞ！）。数字の上ではPSは順風満帆といったところだろう。ただし、その一方で上位2タイトルと3位以下のタイトルのポイント数の差が、はっきりとついた。もしもこの傾向がこのまま続き、突出した売れ行きを示すタイトルと、大きく差のつくそれ以外のタイトルという2つのグループが形成されていくのだとしたら、PSのタイトル数の多さは、ハードにとって喜ばしいこととばかりは言えなくなる日が来るかもしれない……。

それ以外のランキングでは、前評判と読者人気で、やはりスクウェアのタイトルが目立つ。前評判こそ第1位、2位を譲ったが、3、4、6位に『パラサイト・イヴ』『ゼノギアス』『チョコボの～』の3タイトルが入り、読者人気は「FFⅦ」「FFT」「サガF」の3タイトルでベスト3を独占した（しかも「FFⅦ」の圧倒的なことよ！）。年末年始の大作ラッシュをまたぐチャートの推移に注目していきたい。



PS移植化計画 vol.62

『サイキックフォース2012』をPSに!

「電撃ランキングステーション」リニューアル第1弾のPS移植化計画は、壁に囲まれた箱型の3D空間（結界）を縦横無尽に飛びまわる超能力対戦格闘『サイキックフォース』の続編、アーケードで近日登場の『サイキックフォース2012』だ。超能力を持ったサイキッカーたちが、派手な超能力バトルを繰り広げるこのゲーム。タイトーさんの新基板「TAITO WOLF」を使用して、グラフィック面の進化はもちろん、バトルシーンもかなり練り込まれたものになっているので登場が待ち遠しいです。新生ノア、軍サイキッカー部隊、そしてどこにも属さない自由な立場のサイキッカーたち……三者三様の思惑が交錯する熱いストーリーにも大注目です。

PSへの移植の可能性は?

まだ、アーケードにも登場していないのに気が早いかもしれませんが、PSへの移植の可能性はどうかと、タイトーの広報さんに聞いてみたところ「どのハードへ移植するかは、まだ現在検討中です」とのこと。でも、前作がPSに移植されているのだから可能性は十分にあるでしょう。希望ハガキがガンガン集まれば、PS移植につながるはずです。



2012の新キャラ「パティ」。超能力は"音"。

電撃 NEWS STATION

12月12日 冬の寒さも本格派。でも、ニュースステーションはホットな話題でいっぱいだ!

キャンペーン チョコボグッズ、もらっちゃえ!

デジキューブレーベルWINTERキャンペーン—12月19日〜1月31日—

期間中に、デジキューブの音楽CDを買えば、チョコボのオリジナルストラップなどが当たるキャンペーンを実施!

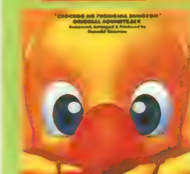
デジキューブからのうれしいプレゼント! 12月19日〜1月31日までの期間中、全国のキャンペーン協賛店でデジキューブの音楽CDを買うと、先着でスペシャルカードがもらえるぞ。さらに、当たりカードを引いた700名には、チョコボのオリジナルストラップ（写真下）がプレゼントされるのだ! また、商品購入の際にもらえる予約確認ハガキを使って、1月21日以降リリース予定の新譜を予約すれば、抽選で1000名にチョコボのピンバッチが当たるキャンペーンも同時に実施。対象商品は、デジキューブから発売されている音楽CD全品。過去にリリースされた旧譜もOKだ! 予約対象は「チョコボの不思議なダンジョン／アレンジバージョン（タイトル未定）」（1月21日発売予定）や「ゼノギアス／オリジナルサウンドトラック」（2月5日発売予定）。旧譜、新譜から発売予定のものまで、ゲットするなら今がチャンス。カード、ハガキとも数に限りがあるのでお早めに!

＊キャンペーンに関するお問い合わせは03-3266-5772・SMEインターメディア



▶ファンにはたまらないチョコボのストラップ。携帯持ってなくても、欲し〜い!

期間中の新譜CDはこれだぞ!



チョコボの不思議なダンジョン オリジナルサウンドトラック
12月21日発売（予定）
価格¥1942（税別）



アインハンダー オリジナルサウンドトラック
12月21日発売（予定）
価格¥1942（税別）

さらに! チョコボのサンタバージョンも!!

「チョコボ」のCD（写真左上）は、発売日から25日まで、クリスマス期間限定パッケージになるぞ! しかも、2曲入りのシングルCDも付いてきて超お得。期間は短いので急ごう!



◀この期間を逃したら2度と手に入らない限定版だ!

新製品 難しいコマンドも一発で入力! 強い味方の登場だ!!

イマジニア プログラムパッド—発売中—

連射機能やコマンドの記憶など、便利な機能が満載!

12月10日、イマジニアから多彩な機能をもつコントローラ「イマジニア プログラムパッド」が発売されたぞ。最大の魅力は合計87ステップものボタン入力を、1つのボタンに登録できる機能だ。ボタンを押す長さや間隔も設定できるので、格闘ゲームなどのコマンド入力に頭を悩ませていたキミも、一発でコンボが決められるのだ! 音と光による案内で、コマンドの設定も簡単だぞ。ほかにも1秒間に15発の連射機能や、スローモーション機能もあり、まさにかゆいところに手が届くコントローラなのだ。コードの長さが2.4メートルもあるのもうれしいね。

イマジニア プログラムパッド

- ▶発売中
- ▶¥2,980(税別)
- ▶イマジニア



◀人間工学に基づいて設計されたパッドは握り心地もグー。14個あるボタンは自由にプログラムすることができる。

イベント ゲーム大会やダンスパフォーマンスで盛りあがれ!

『バスト ア ムーブ』発売イベント—1月29日—

ソフトの発売を記念したイベントに5組10名様を御招待!

1月29日に発売されるエニックスのダンスバトルゲーム『バスト ア ムーブ Dance&Rhythm Action』。その発売を記念したイベントが、東京の「CLUB ASIA」で行われることになったぞ。内容は、テーマ曲を歌う守永初美さんのライブ、ダンスパフォーマンス、ゲーム大会、プレミアムグッズプレゼントなど。発売日当日に『バスト』の魅力にふれられるこのチャンスに、本誌の読者5組10名様を御招待! イベントに参加したい人はとなりの応募要項を確認の上、ガンガン応募してね。なお、高校生以下は参加できませんので、注意してください。また、当選者の発表はチケットの発送をもってかえさせていただきます。

日時：1月29日・午後6時〜午後8時
場所：東京・渋谷「CLUB ASIA」
応募要項：ハガキに住所・氏名・年齢を明記の上、電撃プレイステーション編集部「バスト ア ムーブイベント係」までお送り下さい。しめ切りは12月31日（消印有効）です



▲ノリノリのイベントになること間違いナシ! 参加希望者はバリバリ御応募を!!

トピック

『ウイニングポスト2 ファイナル'97』による最強馬決定戦! 3,152頭の頂点がついに決定!!

ウイニングカップ'97

激戦を勝ち抜いて栄冠と賞金10万円をつかんだのは果たして?

電撃PS、電撃SS、電撃王3誌の共同企画として始まったウイニングカップ'97もついに最終決着。61号で発表したPS代表馬8頭が、SSの代表馬8頭と、熱い闘いを繰り広げたぞ。気になる結果は、別表のとおり。まず、1600mでは、PS期待のミッシェルシリュウがあえなく惨敗。変わって3位で予選を通過した、ホンコンダロスが2位に粘り込んだ。2400mはSS勢の独壇場。上位3着までを独占する形になった。逆に3200mでは、PS勢が上位独占。ただし、予選を1位のデイジーデイジーではなく、予選6位のシルクジャスティスが勝つという波乱になった。結局、PS代表馬が優勝したのは3200mのみ。この雪辱は必ずや『WP3』ではらそう!?

順位	馬名	脚質	騎手	オーナー名
1	ロンギヌス(SS)	追込	河内洋	安部謙介(東京都)
2	ホンコンダロス(PS)	追込	的場均	鈴木旭(愛知県)
3	ライデンリーダー(SS)	追込	和田竜二	池田十郎(岡山県)
4	ブラックナイト(SS)	追込	村本善之	松田裕樹也(北海道)
5	イーグルグレイト(PS)	追込	田中勝春	中山浩二(福岡県)
6	トウショウエナジー(SS)	差し	南井克巳	大沼透(埼玉県)
7	シルヴァリア(SS)	追込	日原成史	関坂和久(大阪府)
8	オヤジミステリアス(PS)	追込	鷹匠	小野寺智昭(千葉県)
9	ボムドライバー(SS)	差し	福沢祐二	児玉翔(埼玉県)
10	ウマウマシカシカ(PS)	先行	横山典弘	安井健治(大阪府)
11	フェストトレーナー(SS)	追込	中舘英二	小川祐介(三重県)
12	バージョンウインド(PS)	追込	横山典弘	杉田直紀(愛知県)
13	ミッシェルシリュウ(PS)	追込	吉田豊	越智賢一郎(愛媛県)
14	ロードスター(SS)	差し	岡部幸雄	中川勝信(兵庫県)
15	ライトローレル(PS)	追込	柴田善臣	田中青人(熊本県)
16	コードアマノ(PS)	追込	安田康彦	天野健(福岡県)

※騎乗騎手については同一騎手の騎乗を避けるためにランダムになっています。

順位	馬名	脚質	騎手	オーナー名
1	エルボークス(SS)	追込	日原成史	鳴海久俊(千葉県)
2	マルス(SS)	追込	南井克巳	伊藤淳(千葉県)
3	アリ(SS)	追込	鷹匠	徳富茂樹(滋賀県)
4	サトウデイトナ(PS)	追込	村本善之	佐藤克道(京都府)
5	ナイトオブナイト(PS)	追込	的場均	森下謙(大阪府)
6	マスターズハロー(SS)	追込	中舘英二	向後和幸(千葉県)
7	ミスターコーマン(SS)	追込	田中勝春	稲葉尚士(大阪府)
8	ファイナルハロン(PS)	追込	柴田善臣	木藤慎也(鳥取県)
9	ステージチャンプ(SS)	追込	河内洋	林作一郎(千葉県)
10	ミントチョッパー(PS)	追込	岡部幸雄	天野剛(東京都)
11	コルトパイソン(PS)	追込	吉田豊	船城裕二(神奈川県)
12	ラフランエスコー(SS)	追込	横山典弘	杉田直紀(愛知県)
13	フィードテイオー(PS)	追込	安田康彦	中田学(福岡県)
14	キャビンマイルド(SS)	追込	牧原由貴子	鯖明孝太(大阪府)
15	シシリアンエイシー(PS)	追込	和田竜二	大盛奈美(兵庫県)
16	エアロスミス(PS)	追込	福沢祐二	照井忍(宮城県)

順位	馬名	脚質	騎手	オーナー名
1	シルクシャスティス(PS)	追込	河内洋	辻泰之(大阪府)
2	カストロールグラス(PS)	追込	村本善之	杉浦文彦(愛知県)
3	デイジーデイジー(PS)	追込	安田康彦	石坂映子(神奈川県)
4	スペインピンテージ(PS)	追込	柴田善臣	山田玲(北海道)
5	レインボーガイセン(SS)	追込	中舘英二	池田千恵(岡山県)
6	ブラックベーダー(SS)	追込	鷹匠	池田和弘(岡山県)
7	ラブ(SS)	追込	的場均	小松直樹(北海道)
8	クーボンポントヨ(PS)	追込	福沢祐二	石橋健治(千葉県)
9	シューターフィン(SS)	差し	日原成史	松宮直也(奈良県)
10	プレオラージュ(PS)	逃げ	横山典弘	穂積秀男(神奈川県)
11	ライジングフォース(PS)	差し	田中勝春	上條隆志(京都府)
12	エツコキングオー(SS)	追込	和田竜二	金谷時彦(大阪府)
13	キングワールド(PS)	追込	牧原由貴子	野坂直将(東京都)
14	メゾンローモンド(SS)	追込	岡部幸雄	鈴木広勝(新潟県)
15	プリズナーシーバー(SS)	追込	吉田豊	永尾勢弥(愛知県)
16	サマリーラージ(SS)	追込	南井克巳	小山大介(福岡県)

各部門の優勝者が決定

各部門とも優勝者には10万円、準優勝者には5万円を進呈。なお、各レースで見せ場を作った馬のオーナー9人にも、電撃賞としてそれぞれ1万円をプレゼント。本当におめでとうございます。(名前は敬称略)

1600m部門
優勝 安部 謙介
準優勝 鈴木 旭

2400m部門
優勝 鳴海 久俊
準優勝 伊藤 淳

3200m部門
優勝 辻 泰和
準優勝 杉浦 文彦

電撃賞 池田十郎、小川祐介、安井建治、徳富茂樹、佐藤克道、照井忍、石坂映子、穂積秀男、小松直樹

新製品

名馬を育てる携帯型液晶ゲーム機が登場!!

トウカイテイオーⅡ世 ―12月19日発売―

競走馬を育成し、G1レースで優勝するのだ!

伝説の名馬「トウカイテイオー」のⅡ世を育てられるという、競馬ファンにはたまらないゲームがタカラから発売だ。性格の違う10頭の牝馬から1頭を選び、「トウカイテイオー」と交配することで仔馬が誕生。世話や調教をしながら、レースに参加させるのだ。レースに勝てばポイント(お金)が貯まり、Ⅲ世を育てられることも…。レースは中央競馬のGⅢ以上に出場可能という、実にリアルな作りなのだ。

ポケットブリーダー「トウカイテイオーⅡ世」
▶12月19日
▶¥2,980(税別)
▶タカラ



◀牝馬によって、体格も脚質も違う馬が誕生するぞ。

CD

人気の獣化対戦格闘早くも音楽CDに!

ブラッディロア ―12月20日発売―

熱いサウンドを聞き、格闘魂を燃やせ!

ハドソンのPS参入第一弾、戦慄のハイパー3D格闘ゲーム「ブラッディロア」のオリジナルサウンドトラックが、キティーエンタープライズから発売されるぞ。プロデューサーは「天外魔境第4の黙示録」の編曲などを手がけた根岸貴幸氏。「ブラッディ〜」の魂を揺さぶるサウンドが、さらにダイナミックに伝わってくるぞ。曲数は全部で18曲。炸裂するギターサウンドに、身も心も熱くなる作品だ!

「BLOODY ROAR オリジナルサウンドトラック ~Primal Scream~」
▶12月20日
▶¥2,345(税別)
▶キティーエンタープライズ





秘宝「人魚の賊」はいただいたぞ！また会おう！落合くん！
まてーっ！怪盗うさぴょん仮面！
ふははははははは
ちぇーっ また逃げられちゃったよ 黒木少年
ドンマイ！先生！
やっ！おっちあいくん♥
うわあっ
うさぴょん仮面 なぜこんな所に!?
また会おうって言ったじゃーん
うむ それも そうか
というわけで 秘宝を返して欲しくば 私とゲームで勝負だ！
ええーっ！
いきなりー!?
もしかして一緒にゲームする友だちがいないのか？
先生！ここはボクたちにまかせて下さい！
電撃ゲーマー少年探偵団をなめるなよ！
「DPS3周年記念」DPS宇宙一計画 作戦その6！増刊電撃PS-D5攻撃！
長いぜっ！
電撃ゲーマー少年探偵団メモ
★増刊★
電撃PlayStationD5
PSソフトのスペシャルセーブデータが128タイトル194コも収録された上に、体験版やスペシャル企画も絶好調なPS用CD-ROM付き増刊号。定価980円で明日発売！ 必ずゲットだ！
YOU LOST!
な・なぜだ！
毎月5本、ソフトを買う金もなければ、寝ずゲーも許されていない、こんな子供に！
みたかっ！これがDPSの力だぜ！
ちくしょーっ 覚えてろよぉ！
忘れちゃダメかなぁ…
くりすます、おしょうがつに
つまり 電撃PlayStation増刊 電撃PlayStationD5は かつてないほど スゴイんです
気になる中身は……
★スペシャル：
『NOëL La neige』
★体験版：
『風のクロノア』
『精霊機導弾』
『スペクトラルタワーII』
『クリティカルブロウ』
『ハッピーホテル』
『オレっ！トンバ』
★ムービー：
『ゼノギアス』
『プリズムコート』
『RIVEN』
その他オリジナル企画満載！
128タイトル総計194コのスペシャルセーブデータを完全収録＋体験版＋etc！史上最強のCD-ROM付き雑誌「D5」は……
明日発売！
¥980 12月13日発売



史上最大DPS宇宙一計画発動中

ついに明かされる作戦その6の全貌! それは……それは、先生一ではなく
それは……別冊極厚攻略付録とメモリーカードシールの
かなり電撃PSが買いたくなっちゃうよ攻撃なのである!

電撃PlayStationD5(Vol.63) 12月13日発売

電撃PlayStationVol.64 12月26日発売

電撃PlayStationVol.65 1月16日発売

電撃PlayStationVol.66 1月30日発売

電撃PlayStationVol.67 2月13日発売

電撃PlayStationD6(Vol.68) 2月25日発売

DPS 電撃プレイステーション Vol.60 特別大感謝企画!!

先行予約プレゼント当選者発表!! 合計100名様

前々号の先行予約プレゼント、『ノエル～ラ・ネージュ』と『テイルズ オブ デスティニー』の当選者100名様を発表します。見事に当選された方は、本当におめでとう!! ソフトの到着を楽しみにお待ちください。でも、ここでとても残念なことをお伝えしなければなりません。実は『ノエル～ラ・ネージュ』の発売日が、2月に延期されてしまったのです。もちろん今回の当選結果はそのまま有効なので、発売までの間、もうしばらくだけお待ちください。

PSソフト『ノエル～ラ・ネージュ』

発売日が2月に延期になりました

お届けは、2月の発売日前後になってしまいます。

「ノエル～ラ・ネージュ」のプレゼントに当選された方々には、ここでもう一度、発売日の延期についてお伝えします。現在編集部に届いている情報によると、発売予定は2月だそうです。今回、こうしたことをお伝えしなければならないのは非常に残念ですが、よりよいゲームができあがってくることを考えれば、楽しみが少し先に伸びたと思えるものです。そして、今回の当選についてですが、もちろん当選者はこのまま有効となります。でも発売日がまだ決定していませんので、確実にお届けできる日にちはお伝えすることができません。2月の発売日前後にはお届けいたします。

北海道／太田哲平
北海道／中山博司
岩手県／斎藤達也
岩手県／村松裕和
宮城県／佐藤亜紀
宮城県／大槻　貴
福島県／永尾　章
山形県／清野利行
新潟県／藤井昭男
新潟県／福田文彦
群馬県／松田信夫
群馬県／鈴木康志
栃木県／深谷達宏
茨城県／永長東昭
埼玉県／花崎　孝
埼玉県／榛葉真人
千葉県／原田　進
千葉県／石井寛之
千葉県／野田　純
東京都／斉藤政樹
東京都／津口俊樹
神奈川県／園部美紗
静岡県／後藤　知
静岡県／瀬崎みなみ
長野県／遠藤俊一
長野県／石合伸太郎
愛知県／北脇謙介
岐阜県／若林裕也
三重県／北村慎吾
京都府／高坂志保
奈良県／西脇輝実
兵庫県／春口敏孝
福井県／秋本孝政
鳥取県／勝原隆一
広島県／高橋利昌
広島県／掃守明宏
岡山県／佐々井勝美
岡山県／前田和樹
山口県／山本政行
山口県／倉本　敦
香川県／佐藤晃子
愛媛県／高津絵美
徳島県／大子一夫
福岡県／古賀一貴
福岡県／幸田梨香
大分県／佐藤寿洋
佐賀県／仁木和生
宮崎県／黒岩享俊
鹿児島県／福永維彦
沖縄県／仲宗根雅之

PSソフト『テイルズ オブ デスティニー』

今年中にお届けできます!!

発売直近にお届けできるよう発送します。



賞品の発送は12月24日

お待ちかねのソフトを、12月24日に発送できるぞ。当選した方々は、ホンのしばらくの辛抱ですからね。(※一部の地域は発送の都合により、賞品の到着が若干遅れる場合がありますのでご了承ください。)

北海道／森下明美
青森県／山谷亜希子
秋田県／高橋奈美
岩手県／遠藤真吾
岩手県／岩澤　純
岩手県／滝田成美
宮城県／辺見弥子
福島県／橋本理恵
福島県／城坂直人
山形県／今野裕子
新潟県／山下恭子
栃木県／進藤健一
茨城県／平野研市郎
埼玉県／武藤かなえ
千葉県／寺岡桐子
千葉県／斉藤進介
千葉県／茂手木かずみ
東京都／桜井円華
石川県／西尾喜孝
石川県／田中志佳
石川県／渡瀬奈津子
富山県／裏谷嘉信
長野県／宮坂　潤
長野県／宮島伸弥
長野県／小林美和
岐阜県／相田ひとみ
京都府／小畠雅之
大阪府／荒木悠希
大阪府／杉森優美
奈良県／寺町真幸
奈良県／島田佳恵
和歌山県／菅原理浦
兵庫県／構　哲男
福井県／加藤正樹
広島県／竹川雅代
岡山県／守谷雅代
岡山県／福武久馬
山口県／安野義弘
山口県／山代真理子
香川県／久保尚子
高知県／清水香苗
福岡県／安部恒彦
長崎県／小松安広
佐賀県／宮崎崇彦
佐賀県／上瀧裕介
佐賀県／田代裕介
熊本県／早崎輝德
熊本県／濱田一磨
鹿児島県／大塚太郎
鹿児島県／本村　剛

次号Vol.64では3周年記念プレゼント第2弾が！ 見逃せないぞ!!

当選者名は、すべて敬称を省略させていただきました。

次号予告

Next Issue

全PSユーザー必携の攻略バイブル！ 別冊付録電撃攻略StationSPがつき、史上最強のボリュームで迫る！

97年最後の本誌は圧倒的攻略の嵐！別冊の攻略付録では、今年の大作を一挙にフォロー！ もちろん冬の2大RPGタイトルも超ボリュームで大特集、期待のあのソフトの続報も…。珠玉の新作大特集も見逃せないぞ!!

●Coming Soon!

テイルズ オブ デスティニー／チョコボの不思議なダンジョン／鉄拳3／機動戦士Ζガンダム／グランツーリスモ／桃太郎電鉄7／バイオハザード2………他

電撃PlayStation Vol.64は 12月26日(金)発売



表紙イラスト●テイルズ オブ デスティニー
©㈱ナムコ イラストレーション／松竹徳幸
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号隔月発売中

お待たせいたしました！ いよいよD5の発売です!! 今年最後のDは大充実のラインナップ。遊べる体験版が6タイトル、セーブデータ倉庫は128タイトル。読んで遊べて使える1冊です。

電撃PlayStation D5 次号D5は、12月13日(土)発売

電撃PlayStation Vol.62

1997年12月26日発行 第3巻 第26号 通巻58号

■発行人 染谷恵司
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2－9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン、スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 渡邊由彦、佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 藤原保、千木良慎二、諏訪浩樹
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳
[進行] 古田土友紀
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、長谷川雅宏、河原弘、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、井口豪、川村俊陽、草野テツオ
[アシスタント] 下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

Letters おたよりのあて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

広告索引 AD INDEX

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●12月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
1	11日	マリア～君たちが生まれた理由(ワケ)～	アクセラ	¥6800／AVG	123+178
2	11日	トゥルー・ラブストーリー～ Remember My Heart～	アスキー	¥3800／SLG	123
3	11日	釣り道　海釣り編	OZクラブ	¥5800／SLG	
4	11日	坂本竜馬・維新開国	キッド	未定／SLG	123
5	11日	ABE a GOGO(エイブ・ア・ゴーゴー)	ゲームバンク	¥5500／ACT	122
6	11日	維新の嵐	光栄	¥6800／S・RPG	123+130
7	11日	Jリーグ実況ウイニングイレブン3	コナミ	¥5800予定／SPG	
8	11日	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK(ベスト)	[illegible]	[illegible]／STG	
9	11日	キングオブプロデューサー	GMF	¥6800／SLG	122
10	11日	幻世虚構　精霊機導弾	SCEI	¥5800／STG	122
11	11日	闘姫伝承　ANGEL EYES	テクモ	¥5800／対戦ACT	123+136
12	11日	ゼロファーンズ	ナインライブス	¥4200／ETC	
13	11日	風のクロノア　door to phantomile	ナムコ	¥5800／ACT	166
14	11日	機動戦士Zガンダム	バンダイ	¥7800予定／STG	
15	18日	サイドワインダー2	アスミック	¥5800／STG	122
16	18日	MOTO　RACER	EAV	¥5800／RCG	
17	18日	ロックマンDASH～鋼の冒険心～	カプコン	¥5800／A・RPG	
18	18日	竜機伝承～DRAGOON～	ケイエスエス	¥5800／S・RPG	123
19	18日	わくわくダービー	ケイエスエス	¥5800予定／SLG	124
20	18日	AI将棋2	ゲームバンク	¥5800／TBL	
21	18日	対局囲碁　平成棋院	ゲームバンク	¥7800／TBL	
22	18日	ハイパーオリンピック　イン　ナガノ	コナミ	¥5800予定／SPG	124+189
23	18日	フォトジェニック(通常版)	サンソフト	¥5800／SLG	
24	18日	フォトジェニック(限定版)	サンソフト	¥6800／SLG	
25	18日	フロントミッションオルタナティヴ	スクウェア	¥5800／S・RPG	90+121
26	18日	クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲～	SCEI	¥5800／ACT	
27	18日	るろうに剣心－明治剣客浪漫譚－十勇士陰謀編	SCEI	¥5800／RPG	
28	18日	電車でGO!	タイトー	¥5800／SLG	
29	18日	Lomax	トミー	¥4800予定／ACT	
30	18日	CYBER EGG BATTLE CHAMPION	バンダイ	¥6800予定／ACT	123
31	18日	学校をつくろう!!	ビクター・ソフト	¥5800／SLG	123
32	18日	ザ・コンビニ2～全国チェーン展開だ!～	ヒューマン	¥5800／SLG	124
33	18日	パネルクイズ　アタック25	FPS	¥5800／ETC	
34	18日	蒼空の翼-GOTHAWORLD-	マイクロネット	¥6800／STG	
35	18日	クロック!パウパウアイランド	メディアクエスト	¥5800予定／ACT	
36	23日	RIVEN　THE SEQUEL TO MYST	エニックス	¥7900／AVG	191
37	23日	チョコボの不思議なダンジョン	スクウェア	¥6800／RPG	80
38	23日	グランツーリスモ	SCEI	¥5800／RCG	
39	23日	テイルズ　オブ　デスティニー	ナムコ	¥5800／RPG	52
40	23日	桃太郎電鉄7	ハドソン	¥5800／TBL	186
41	25日	オレっ!　トンバ	ウーピーキャンプ	¥5800／ACT	122
42	25日	プリズナー　オブ　アイス～邪神降臨～	エクシングエンタテイメント	¥5800／AVG	
43	25日	サムライスピリッツ天草降臨スペシャル	SNK	¥5800／対戦ACT	
44	25日	サイバーボッツ　～フルメタル　マッドネス～	カプコン	¥5800／対戦ACT	191
45	25日	チーム運営シミュレーション2 Formula GRAND PRIX －1997年版－	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800／SLG	
46	25日	ときめきメモリアル～forever with you～(ベスト)	[illegible]	[illegible]／SLG	
47	25日	必殺パチンコステーション2	サンソフト	¥4900／ETC	
48	25日	SANKYO FEVER実機シミュレーションVol.2	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／ETC	
49	25日	蒼穹紅蓮隊　黄武出撃	データイースト	¥5800／STG	188
50	25日	BLUE BREAKER ブルーブレイカー～笑顔の約束～	ヒューマン	¥5800／RPG	78
51	25日	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ	¥6800／RPG	66
52	12月	名車列伝Greatest 70's	エポック社	¥5800／RCG	
53	12月	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
54	12月	ZAP! SNOWBOARDING TRIX'98	ポニーキャニオン	¥5800／SPG	

●98年1月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
55	1日	スーパーライブスタジアム	アクエス	¥5800／SPG	190
56	1日	マイクロマシーンズ	ナムコ	¥5800／RCG	
57	8日	ドミノ君をとめないで。	アートディンク	¥5800／ACT	
58	8日	V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION	SPIKE	¥5800／RCG	
59	8日	バトルマスター	たき工房	未定／対戦ACT	
60	8日	サテライTV	日本一ソフトウェア	未定／SLG	
61	8日	REAL ROBOTS FINAL ATTACK	バンプレスト	¥6800予定／STG	
62	10日	グルーヴ地獄V	キューン・ソニーレコード	未定／ETC	
63	15日	バトルアスリーテス　大運動会オルタナティヴ	インクリメントP	¥5800／SLG	
64	15日	OPTIONチューニングカーバトル	エム・ティー・オー	¥5800／RCG	
65	15日	メタルフィスト	EAV	¥5800／???	
66	15日	ロスト　チルドレン	ゲームバンク	¥5800／AVG	
67	15日	The Legend Of HeroesⅢ　白き魔女 もう一つの英雄たちの物語	GMF	¥5800予定／RPG	
68	15日	Blaze&Blade　～Eternal　Quest～	T&Eソフト	¥5800／A・RPG	
69	22日	信長の野望・全国版	光栄	¥5800／SLG	
70	22日	コナミアンティークス～MSXコレクションVol.2～	コナミ	¥4800予定／ETC	
71	22日	ザ・マッチゴルフ	ZOOM－X	¥5800／SPG	
72	22日	SPACE ADVENTURE COBRA THE PSYCHOGUN Vol.1	SCEI	¥2000／ETC	121
73	22日	SPACE ADVENTURE COBRA THE PSYCHOGUN Vol.2	SCEI	¥2000／ETC	121
74	22日	トゥームレイダー2	ビクター・ソフト	¥5800／AVG	38
75	29日	スペクトラルタワーⅡ	アイディアファクトリー	¥5800／RPG	
76	29日	スノーブレイク	アトラス	¥5800／SPG	
77	29日	村田基のバッシングビート	イースリースタッフ	¥5800／SLG	
78	29日	Bust　A　Move(バスト ア ムーブ) Dance & Rhythm Action	エニックス	¥5800／ETC	
79	29日	NBAパワーダンカーズ3	コナミ	¥5800／SPG	
80	29日	BUCKLE　UP!	シャングリ・ラ	¥6600／RCG	
81	29日	ボンバーマンワールド	ハドソン	¥5800／ACT	
82	29日	ビーバス&バットヘッド　ヴァーチャル・アホ症候群	ビー・ファクトリー	¥5800／AVG	
83	29日	NOON(ヌーン)	マイクロキャビン	¥4800／ACT	
84	29日	UNO　DX	メディアクエスト	¥4800／TBL	
85	上旬	COMPLETE SOCCER on side	Tears	¥5800／SPG	
86	下旬	ザ・スターボウリングDX	アローマ／ユーメディア	¥7800／SPG	
87	下旬	モノポリー	ハズブロージャパン	未定／TBL	
88	下旬	湾岸トライアル	パック・イン・ソフト	未定／RCG	
89	下旬	BALL BLAZER Champions　ボールブレイザー	BPS	¥4800／SPG	
90	下旬	パラノイアスケープ	マチルダ	¥5800／AVG	
91	下旬	大阪湾岸バトル	メディアクエスト	¥5800予定／RCG	
92	1月	なげっと～激録!ブルブル商店街～(仮)	アクティアート	未定／ACT	
93	1月	バイオハザード　2	カプコン	未定／AVG	
94	1月	THE LAST REPORT　ラストレポート	ショウエイシステム	¥5800／AVG	
95	1月	闘神伝　カードクエスト	タカラ	¥5800／TBL	
96	1月	ラブリーポップ2in1　雀じゃん恋しましょ	ビスコ	¥6800／TBL	
97	1月	バックガイナー　～よみがえる勇者たち～覚醒編「ガイナー転生」	ビング	未定／SLG	

●98年2月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
98	5日	R・TYPES	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥5800／STG	
99	5日	エクサレギウス	イマジニア	¥6800／SLG	
100	5日	提督の決断Ⅲ　with　パワーアップキット	光栄	¥9800／SLG	
101	5日	ユニバーサルナッツ	レイ・アップ	¥5800予定／AVG	
102	11日	ゼノギアス	スクウェア	¥6800／RPG	82
103	12日	テナントウォーズ	キッド	¥5800／SLG	
104	12日	愛しあう事しかできない	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800／ETC	
105	19日	DRUID～闇への追跡者～	光栄	¥6800／AVG	
106	19日	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	¥5800／SLG	
107	26日	ブリガンダイン－幻想大陸戦記－	イースリースタッフ	¥5800予定／S・RPG	
108	26日	G.O.D pure	イマジニア	¥5800／RPG	
109	26日	ウイニングポスト3	光栄	¥6800／SLG	
110	26日	毛利元就・誓いの三矢	光栄	¥7800／S・RPG	
111	26日	ミサの魔法物語	サミー	¥6800／SLG	
112	26日	ミサの魔法物語(限定版)	サミー	¥7800／SLG	
113	26日	「ぶたゲー」でいいんじゃない?	シャングリ・ラ	¥5800予定／SLG	
114	26日	－立体忍者活劇－　天誅	SME	¥5800／ACT	
115	26日	天仙娘々～劇場版～	TimePoint	¥6800／ETC	193
116	26日	ウィザードリィ　リルガミンサーガ	ローカス	¥5800／RPG	192
117	下旬	ネクタリス	ハドソン	¥5800／SLG	
118	下旬	星で発見!!たまごっち	バンダイ	¥5800予定／SLG	
119	下旬	ハークスアドベンチャー～ヘラクレスの大冒険	BPS	¥5800／RPG	
120	2月	Neo　ATLAS	アートディンク	¥5800／SLG	
121	2月	音楽ツクール　かなでーる2	アスキー	¥5800／ETC	
122	2月	ファイナルラウンド	アトラス	未定／SLG	
123	2月	RAVAGE　D.C.X	ウイネット	¥5800／STG	
124	2月	ワンダー3／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥5800／ETC	
125	2月	X-MEN VS. STREET FIGHTER EX エディション(仮)	カプコン	¥5800／対戦ACT	
126	2月	イワトビペンギンROCKY×HOPPER2～探偵物語～	カルチュア・パブリッシャーズ	¥4800／ETC	
127	2月	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800予定／SLG	
128	2月	Project V6	ゼネラル・エンタテイメント	¥5800予定／SLG	
129	2月	ナイトメアクリーチャーズ	SCEI	¥5800／ACT	16
130	2月	チョロQ3	タカラ	¥5800予定／RCG	185
131	2月	チョロQジェット　レインボーウィングス	タカラ	¥5800／ACT	
132	2月	ツアーパーティー卒業旅行にいこう	タカラ	¥5800予定／TBL	
133	2月	究極クイズ　こたえてプリーズ	Tears	未定／PZG	
134	2月	EGG	東芝EMI	¥5800／TBL	
135	2月	ずっといっしょ	東芝EMI	¥5800／SLG	
136	2月	もってけたまご with がんばれ!かものはし	ナグザット	¥5800／対戦ACT	
137	2月	バトルラウンドUSA	日本物産	¥5800／RCG	
138	2月	パチンコホール～新装大開店～	ネクストン	¥6800／ETC	
139	2月	NOëL　－La　neige－	パイオニアLDC	¥6800／ETC	
140	2月	NOëL　－La　neige－限定版	パイオニアLDC	¥8800／ETC	
141	2月	キッチンぱにっく	パンサーソフトウェア	¥4800／???	
142	2月	ウルトラマン　FIGHTING EVOLUTION	バンプレスト	未定／対戦ACT	
143	2月	クーリエ・クライシス	BMGジャパン	¥5800予定／ACT	
144	2月	[illegible]電車	ヴィジット	¥5800／ETC	193
145	2月	プリズムコート	FPS	¥5800／SLG	20
146	2月	あの素晴しい弁当を2度3度	ポリグラム	¥4800／ACT	

●冬予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
147	冬	イイナ	イマジニア	未定／SLG	
148	冬	ひざのうえの同居人(パートナー)	KANEKO	未定／SLG	
149	冬	双界儀	スクウェア	未定／ACT	
150	冬	パラサイト・イヴ	スクウェア	未定／RPG	
151	冬	LUCIFERD	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／RPG	

●98年3月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
152	12日	ロストソード～失われた聖剣～	イマジニア	¥5800／AVG	
153	19日	バトルシップ・ヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥5800予定／???	
154	26日	アンジェリーク　デュエット	光栄	¥7800／SLG	
155	26日	東京23区制服WARS	マップジャパン	¥6800／AVG	187
156	下旬	スターオーシャン　セカンドストーリー	エニックス	未定／RPG	70
157	3月	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5800予定／PZG	
158	3月	REBUS	アトラス	未定／RPG	98
159	3月	最強の囲碁	伊藤忠商事	¥78[illegible]／TBL	
160	3月	メビウスリンク3D	伊藤忠商事	¥5800／SLG	
161	3月	アストロノーカ	エニックス	未定／SLG	
162	3月	ハロー　チャーリー(HELLO CHARLIE)	エニックス	未定／ACT	193
163	3月	宇宙のランデヴー～RAMA～	ゲームバンク	¥6800／AVG	
164	3月	タイガーシャーク	ゲームバンク	¥3800／STG	
165	3月	マキシマム　フォース	ゲームバンク	¥5800／STG	
166	3月	ロボトロンX	ゲームバンク	¥3800／STG	
167	3月	金田一少年の事件簿　～地獄遊園殺人事件～	講談社	¥6800／AVG	
168	3月	ツインビーRPG	コナミ	未定／RPG	
169	3月	The Legend Of Heroes 英雄伝説Ⅰ&Ⅱ　ドラゴンスレイヤー	GMF	¥5800予定／RPG	

ジャンルの表記　ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング　S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　BEST●プレイステーション・ザ・ベスト　ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
170	3月	真髄・碁仙人(仮)	J・ウイング	¥8900予定/TBL	
171	3月	Tempest X 3	J・ウィング	¥5800予定/STG	
172	3月	精霊召喚~プリンセス オブ ダークネス~	翔泳社	¥5800/S・RPG	
173	3月	卒業Ⅲ~Wedding Bell~	小学館プロダクション	未定/SLG	
174	3月	…いる!	タカラ	¥5800/AVG	
175	3月	CRISIS CITY クライシスシティ	タカラ	¥5800/ACT	193
176	3月	装甲騎兵ボトムズ 前編(仮)	タカラ	¥5800/ACT	
177	3月	トランスフォーマー ビーストウォーズ	タカラ	¥5800/ACT	194
178	3月	ADVANCED V.G.2(仮)	テイジイエル	¥5800/対戦ACT	
179	3月	天使同盟(仮)	テイジイエル	¥5800/S・RPG	
180	3月	組み立てバトル くっつけっと	テクノソフト	¥5800/SLG	
181	3月	ファイアーウーマン纏組	徳間書店	¥6800予定/AVG	
182	3月	新日本プロレスリング 闘魂烈伝 3	トミー	未定/SPG	
183	3月	ワールドカップラグビー(仮)	ネクサスインターラクト/ダズ	¥5800/SPG	
184	3月	タイムボカンシリーズ ボカンですよ	バンプレスト	¥5800予定/STG	192
185	3月	サラブレッドブリーダー 世界制覇編	ヘクト	¥6800/SLG	
186	3月	将棋最強 2(仮)	魔法株式会社	¥4800/TBL	
187	3月	ドリキン土屋圭市サーキットバトル(仮)	メディアクエスト	¥5800予定/RCG	
188	3月	プロジェクトK(仮)	メディアクエスト	¥5800予定/???	
189	3月	悠久幻想曲2nd Album	メディアワークス	未定/SLG	12

●98年4月以降発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
190	4月	Air Boarder(仮)	GMF	¥5800予定/RCG	
191	4月	Go!Go!ターボキッズ	テイジイエル	¥5800/RCG	
192	4月	探偵神宮寺三郎 夢の終わりに	データイースト	未定/AVG	
193	4月	フォックスジャンクション	トリップス	未定/A・RPG	
194	5月	頭文字D(仮)	講談社	¥5800/RCG	
195	5月	すたあ☆もんじゃ	GMF	¥5800予定/SLG	
196	5月	快速天使	テクノソレイユ	¥5800予定/ACT	
197	6月	The Legend Of HeroesⅣ 英雄伝説4 朱紅い雫	GMF	¥5800予定/RPG	
198	春	タワードリーム 2	アクセラ	¥5800/TBL	
199	春	LSD	アスミック	未定/ETC	
200	春	東京魔人学園 剣風帖	アスミック	未定/AVG	
201	春	Ash to Ash	イースリースタッフ	未定/SLG	
202	春	卒業M	イースリースタッフ	未定/AVG	
203	春	トランスポートタイクーン3D~めざせ輸送王!	伊藤忠商事	¥5800/SLG	
204	春	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)	イマジニア	¥2000/ETC	
205	春	快刀乱麻	イマディオ	未定/SLG	
206	春	ガーディアン リコール ~守護獣召喚~	エクシングエンタテイメント	未定/S・RPG	
207	春	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	未定/対戦ACT	
208	春	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	SNK	未定/AVG	
209	春	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	未定/対戦ACT	
210	春	スーパーアドベンチャー ロックマン	カプコン	¥5800/AVG	
211	春	STRAIGHT VICTORY(ストレートビクトリー)	カルソニック	¥5800予定/RCG	
212	春	かっとびチューン	元気	¥5800/RCG	
213	春	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	元気	未定/SLG	
214	春	修羅の門	講談社	¥5800予定/対戦ACT	
215	春	あいたくて…~your smiles in my heart~	コナミ	未定/SLG	
216	春	ときめきの放課後~ね☆クイズしよ	コナミ	未定/ETC	
217	春	ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.2~彩のラブソング~	コナミ	未定/AVG	24
218	春	みつめてナイト	コナミ	未定/SLG	
219	春	アニマルコマンダー(仮)	J・ウィング	未定/SLG	
220	春	ブシドーブレード弐	スクウェア	未定/対戦ACT	28
221	春	CAROL THE DARK ANGEL	SCEI	¥2000予定/ETC	
222	春	ゆうわくオフィス恋愛課	タカラ	¥5800/SLG	193
223	春	サイドポケット 3	データイースト	¥5800/TBL	
224	春	BRAVE PROVE…ブレイヴ・プローヴ…	データウエスト	¥6800予定/A・RPG	
225	春	炎の料理人クッキングファイター好	日本一ソフトウェア	未定/ACT	
226	春	アンシャントロマン~Power of Dark Side~	日本システム	¥6800予定/RPG	
227	春	競艇ファイティングスピリット(仮)	日本物産	¥5800/SPG	
228	春	レイク・マスターズ 2(仮)	ネクサスインターラクト/ダズ	未定/SPG	
229	春	マジカル頭脳パワー!! PARTY SHOCK	バップ	¥5800/ETC	
230	春	GUNDAM THE BATTLE MASTER2	バンダイ	¥6800予定/対戦ACT	
231	春	ジャングルパーク	バンダイビジュアル	¥4800/ETC	
232	春	銃夢~火星の記憶	バンプレスト	未定/A・RPG	
233	春	超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	バンプレスト	¥5800/RPG	
234	春	ボールディランド	バンプレスト	¥6800予定/SLG	
235	春	夜想曲	ビクター・ソフト	¥5800/ETC	
236	春	夢・色いろ	フェザード	¥5800/SLG	
237	春	英雄志願~GAL ACT HEROISM~	マイクロキャビン	¥6800/RPG	
238	春	個人教授	毎日コミュニケーションズ	未定/SLG	
239	春	ヒロインドリーム 2	マップジャパン	未定/SLG	
240	夏	トゥルー・ラブストーリー 2	アスキー	未定/SLG	
241	夏	SYNCHRONICITY~シンクロニシティ(仮)	ADM	未定/AVG	
242	夏	THE RUINS~ルーインズ(仮)	ADM	未定/AVG	
243	夏	JaJa馬カルテット Mega Dream Destruction+(Plus)	GMF	¥5800予定/SLG	
244	98年	激突!! スキーバトル(仮)	アイマックス	¥5800/SPG	
245	98年	R・TYPE⊿	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定/STG	
246	98年	気まぐれマイベイビィ~娘のスゴロク成長記~	アクセラ	¥5800/TBL	
247	98年	火星物語	アスキー	未定/RPG	
248	98年	3D格闘ツクール	アスキー	未定/ETC	
249	98年	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥4800/STG	
250	98年	深海伝説マーメノイド(仮)	エクシングエンタテイメント	未定/RPG	
251	98年	怒首領蜂	エス・ピー・エス	未定/STG	
252	98年	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定/SPG	
253	98年	ストライク・ジャガー	ギャップス	未定/STG	
254	98年	ARKS1000~めざせ!究極の召喚師~(仮)	クレフインベンション	未定/AVG	
255	98年	王繭物語(仮)	元気	未定/RPG	
256	98年	メタルギアソリッド	コナミ	未定/ACT	
257	98年	あのこどこのこ	サクセス	未定/SLG	194
258	98年	ダブロー・イ・ゼロウ	小学館プロダクション	未定/STG	
259	98年	2999年のゲームキッズ	SCEI	¥2000予定/ETC	
260	98年	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド	Tears	未定/AVG	
261	98年	LOVE GAME'S plus~かなり対戦テニス~	Tears	未定/SPG	
262	98年	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	T&Eソフト	未定/SPG	
263	98年	X.RACING	日本物産	¥5800/RCG	
264	98年	ウェルトオブ・イストリア	ハドソン	未定/RPG	74
265	98年	マス・デストラクション(仮)	BMGジャパン	¥5800/STG	
266	98年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800/SLG	
267	98年	Shadow Tower	フロム・ソフトウェア	¥5800予定/RPG	
268	98年	メルト~フューチャリングエディtoyアイアン・メイデン~	マップジャパン	未定/STG	
269	98年	オーバーブラッド 2	リバーヒルソフト	未定/AVG	
270	98年	リフレイン ラブ 2	リバーヒルソフト	未定/???	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
271	未定	ギルティギア	アークシステムワークス	¥5800/対戦ACT	28
272	未定	厄惨(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定/AVG	
273	未定	APOCALYPSE(アポカリプス)	アクティビジョンジャパン	未定/STG	
274	未定	NHL Breakaway	アクレイムジャパン	未定/SPG	
275	未定	ALL Star Baseball	アクレイムジャパン	未定/SPG	
276	未定	バトルスポーツ	アクレイムジャパン	¥5800/STG	
277	未定	ファンタスティックフォー	アクレイムジャパン	¥5800/ACT	
278	未定	マジック:ザ・ギャザリング	アクレイムジャパン	¥5800/SLG	
279	未定	囲碁	アスキー	¥6800/TBL	
280	未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー	¥5800予定/ETC	
281	未定	Nightmare Project <YAKATA>	アスク講談社	未定/RPG	
282	未定	アフレイドギア	アスミック	未定/SLG	
283	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック	未定/AVG	
284	未定	森の王国(仮)	アスミック	未定/S・RPG	
285	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800/TBL	
286	未定	SNKファン・コレクション 餓狼伝説編	SNK	未定/ETC	
287	未定	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	未定/対戦ACT	
288	未定	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定/RPG	
289	未定	DEBUT21	NECインターチャネル	未定/SLG	
290	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800/STG	
291	未定	サーキットの狼Ⅱ	エム・ティー・オー	未定/RCG	
292	未定	NBA Live98	EAV	未定/SPG	
293	未定	テーマホスピタル	EAV	¥5800/SLG	
294	未定	ナスカレーシング'98	EAV	未定/SPG	
295	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ(R)コレクション	カプコン	¥5800/ACT	
296	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定/RPG	
297	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定/ACT	
298	未定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	未定/STG	
299	未定	THE HIVE WARS	ケイエスエス	¥6800/STG	
300	未定	NHLオープンアイス(仮)	ゲームバンク	¥3800/SPG	
301	未定	モータルコンバットトリロジー	ゲームバンク	¥3800/対戦ACT	
302	未定	青山ラブストーリーズ	コナミ	未定/ETC	
303	未定	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	未定/RPG	
304	未定	コントラ~レガシー オブ ウォー~	コナミ	¥5800予定/ACT	
305	未定	実況アメリカンベースボール(仮)	コナミ	未定/SPG	
306	未定	ジャージーデビルの大冒険(仮)	コナミ	未定/ACT	
307	未定	ときめきメモリアル 2(仮)	コナミ	未定/SLG	
308	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3	コナミ	未定/AVG	
309	未定	ドルフィンズドリーム	コナミ	未定/ETC	
310	未定	ブリーディングスタッド 2(仮)	コナミ	未定/SLG	
311	未定	ブロークンヘリックス(仮)	コナミ	未定/ACT	
312	未定	遊戯王~たたかえ!!カプセルモンスター~(仮)	コナミ	未定/SLG	
313	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定/RCG	
314	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定/SLG	
315	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定/STG	
316	未定	ひとつや ふたつ… いつつや 怪談 日本たられぱなしツアー②	システムサコム/グループ・タック	未定/AVG	
317	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定/ACT	
318	未定	リモコンヘリコプター	スリーディ	未定/ETC	
319	未定	オメガブースト	SCEI	未定/STG	
320	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定/PZG	
321	未定	ワンダラーショック~1950アメリカンドリームズ~	SCEI	未定/TBL	
322	未定	可変走攻ガンバイク	SME	¥5800予定/ACT	
323	未定	E-tude~エチュード~	TAKUYO	未定/ADV	
324	未定	DEAD OR ALIVE(仮)	テクモ	未定/対戦ACT	
325	未定	スノークィーン	東北新社	¥4800/ETC	
326	未定	キョロちゃんのプリクラ大作戦	トミー	¥5800/ACT	
327	未定	true/real/fantasy(仮)	ドリームキューブ	¥5800/RPG	
328	未定	鉄拳3	ナムコ	未定/対戦ACT	10
329	未定	ナムコアンソロジー1	ナムコ	未定/ETC	
330	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定/ACT	
331	未定	コマンド&コンカー コンプリート	ヴァージンインタラクティブ	未定/SLG	
332	未定	バウンティソード・セカンド(仮)	パイオニアLDC	未定/S・RPG	
333	未定	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA ~EXTREME SPEED~	バップ	¥5800/RCG	
334	未定	聖羅伝説~外伝~	バップ	¥5800/ACT	
335	未定	タイブレーク	バディ	未定/SPG	
336	未定	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	バンダイ	¥8800予定/AVG	
337	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定/S・RPG	
338	未定	クラシックロード 優駿2(仮)	ビクター・ソフト	未定/SLG	
339	未定	オーガリアン~亜人伝~(仮)	ビジュアルアーツ	未定/RPG	
340	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定/ACT	
341	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定/???	
342	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800/SLG	
343	未定	D・O(シングルバスケットボール)	マチルダ	¥5800予定/SPG	
344	未定	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	未定/STG	
345	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定/ETC	
346	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ	未定/SLG	
347	未定	ピラミッドの謎	レイ	未定/???	
348	未定	TOKYO/2020	レインボー・ジャパン	未定/AVG	

赤い枠のゲームは、初登場のものです。価格はすべて税別のものです。


T&ESOFT
君は、誰と、どんな冒険を選ぶのか？
種族8種類、しかも男女に分かれて16種類。4人のパーティの組み合わせ方は数万パターン！
その数だけ違った冒険が待っているのが「ブレイズアンドブレイド」の最大特徴だ！
異能。
特殊能力で冒険の扉を開け！
唯一の飛行系フェアリー、鍵開け名人シーフ、ダンジョンで真価発揮のドワーフ、そして万能戦士のエルフ
バトルとヒーリング系にちょっと難点が残るが、彼らの特殊能力は、冒険を新しい発見で満たしてくれる



女だって・・・・
闘いの神に祈りを捧げつつ・・・
戦士系だけの冒険。ところ構わず進んで、モンスターを斬りまくる!倒しまくる!
宝箱は取りにくいし、苦労も多い。でも爽快感は抜群!傷つき、ボロボロになった彼らの前に広がる夢は、もしかすると誰よりも大きいのかもしれない・・・
PlayStation
艶っぽい旅になりそう?
種族はどうであれ、全員女性でパーティを編成。何かいいことが起きるのか?いえ、はっきり言って単なる好みの問題です。可憐で可愛い女の子たちがけなげに闘う!見ているだけでも冒険の楽しみは倍加!
力まかせ!
ブレイズ アンド ブレイド
Blaze & Blade
~Eternal Quest~
'98 1.15 発売予定
〈初回特典〉特製メモリーカードシール付 標準価格5,800円(税別)
©1998 T&E SOFT,Inc.
激レアグッズをゲットしよう!
ブレイズ&ブレイド
お宝キャンペーン
初回版に入っているキャンペーン応募シールを送って、抽選で "激レアグッズ" をゲットしよう!
その1
「出演声優サイン入りセル画」60名様
オープニング・アニメに出演している子安武人、南央美、岩男潤子、池澤春菜のサイン入りセル画。
その2
ビデオ「Blaze&Blade TREASURE BOX」200名様
「B&B」秘蔵版アニメ、出演声優のオリジナル・メッセージなどが入った映像BOX。
その3
「特製Blaze&Bladeグッズ」200名様
お宝その1、その2に外れた人の中から再度抽選!「B&B」の特製グッズを。
株式会社ティーアンドイーソフト
ホームページ http://www.tes.co.jp
"PS"マークおよび "Play Station" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



世界最強の女性冒険家
伝説の秘
The pleasure was all mine
love from Lara x
プロフィール
名　前：レイラ・クロフト
出生地：英国（ウィンブルドン）
誕生日：1970年2月14日
血液型：AB型
身　長：180cm
3サイズ：???
その他：ライフガードの資格を持つ
驚愕の3大キャンペーン実施中!
1「体験ディスク」10,000名様プレゼント
官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業（学校）、電話番号を明記し下記までお送りください（'97年12月31日消印有効）。抽選により体験ディスクをプレゼントします。なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。
■宛先:〒150 東京都渋谷区渋谷3-9-9
東京建物渋谷ビル6F
（株）ビクターインタラクティブソフトウエア
ビクターソフト本部
「トゥームレイダー2体験版プレゼント」係
2 予約限定特典「攻略ビデオ」プレゼント
店頭の専用ハガキでご応募ください（'98年1月5日消印有効）。
3 初回限定特典「キャラクターシート（操作早見表付き）」プレゼント
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。


宝を手に入れろ!!
新たなる冒険の始まりは、
伝説の秘宝「サイアンの剣」を探すため、
四千年の歴史を持つ中国に降り立ち、
万里の長城へと足を踏み入れる。
閉ざされた扉が開き、暗闇へと彼女は導かれる。砂混じりの石に響く足音。高鳴る鼓動、にじみ出る汗、そして、深いため息…。
突如として現れた強敵！ 深い洞窟の中、彼女に逃げ道はない！ 万事休す？
その時、レイラの体は反対方向へと弧を描き、力強く跳ね上がる。着地と共に腰のホルスターから銀色のコルトは抜かれ、火を噴く!!
驚愕のノンストップアクションアドベンチャー!!
TOMB RAIDER 2
トゥームレイダー2
プレイステーションソフト
'98年
1月22日
発売予定
￥5,800（税抜）
©&TM 1997 CORE DESIGN LIMITED ©1998 Victor Interactive Software Inc.
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア
ビクター ソフト本部
〒150 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル6F TEL.03-3406-9133
HIS MASTER'S VOICE
Victor



電撃PlayStation Vol.62
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年12月26日発行(隔週金曜日発行)第3巻第26号通巻58号
発行人/染谷恵司 編集人/渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550/営業
定価490円 本体467円
T1124574120496

 印刷/図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24574-12/26